КНИГА ГРАВЦЯ



Реліз 1. 2019 р.

ЗМІСТ

ТАБЛИЦІ



ПЕРЕДМОВА

Давним-давно, в одному далекому королівстві під назвою Середньо-Західні Сполучені Штати, а точніше в штатах Міннесота і Вісконсин, зібралася група друзів, аби назавжди змінити історію ігор.

Це не було їхньою метою; вони просто втомилися від читання казок про чарівні світи, наповнені чудовиськами і пригодами. Вони хотіли грати в цих світах, а не лише читати про них. Тож вони створили гру Dungeons & Dragons (Підземелля і Дракони), котра, в свою чергу, запалила вогонь ігрової революції, який палає і досі. З цього можна зробити два висновки.

Перший демонструє їхню винахідливість та геніальну ідею про те, що гра є кращим способом досліджувати світи, які б інакше навіть не існували. Майже всі сучасні електронні чи настільні ігри чимось зобов'язані D&D.

Другий висновок демонструє вроджену привабливість їхнього дітища. Dungeons & Dragons — позитивний феномен світового масштабу. Ця гра була першою, та досі залишається найкращою, у своїй категорії.

Для того, щоб добре грати в D&D, ти не зобов'язаний вивчити всі правила та зазубрити напам'ять всі деталі гри, як і не потрібно досконало володіти мистецтвом кидання «багатогранних кубиків».

Тобі потрібно усього на-всього дві речі. По-перше — друзі, з якими ти зможеш розділити гру. Грати в ігри з друзями завжди весело, але D&D — це більше, ніж просто розвага.

Гра D&D — це вправа колективної творчості. Ви зі своїми друзями створюєте епічну історію, сповнену інтриг та пам'ятних подій. Ви вигадуєте жарти, які зрозуміють лише члени вашої компанії, та будуть вас смішити ще довгі роки по тому. Кубики можуть обійтися з вами жорстоко, але ви не відступите. Спільними зусиллями ви створите історії, які будете переказувати раз за разом, починаючи з повних абсурду ситуацій і закінчуючи гідними легенд подій.

Якщо у тебе немає друзів, зацікавлених в грі, не хвилюйся. На допомогу прийде особлива алхімія, яка виникає навколо ігрового столу, і проти якої ніхто не здатний чинити опір. Зіграй в гру з малознайомою людиною, і швидше за все ви потоваришуєте. Це чудовий побічний ефект гри. Найближча ігрова група не далі, ніж в ігровому магазині поряд, інтернет-форумі або ігровій конвенції.

Друга річ, яка тобі знадобиться, це жива уява, або, що є навіть важливішим, бажання використовувати ту уяву, якою тебе наділила природа. Тобі не обов'язково бути блискучим оповідачем або чудовим актором. Достатньо просто проявити трохи сміливості, бажання щось створити та поділитися цим з іншими.

На щастя, так само як гра D&D може зміцнити дружбу, вона надає хоробрості для творчості. D&D — це гра, яка вчить знаходити мудрі рішення, ділитися раптовими ідеями, які ведуть до подолання проблем, та уявляти, що могло б статися, якби ви спробували перегнати ситуацію по іншому.

Перші персонажі та пригоди, яких ви створите, скоріше за все, виявляться скупченням всіляких кліше. Тут нічого не вдієш, з цього починає кожен, навіть найвеличніші Майстри Підземель. Прийми це та зроби наступного персонажа або пригоду кращими, а всі наступні – ще кращими. Повторюй цей процес знову й знову, і скоро ти зможеш вигадати що завгодно, починаючи з передісторії персонажа, і закінчуючи фентезійним світом для епічних пригод.

Як тільки ти опануєш це уміння, воно закріпиться за тобою назавжди. Незліченна кількість письменників, акторів та людей інших творчих професій починали з кількох листків заміток про D&D, кухонного столу і жменьки гральних кубиків.

У всьому ж іншому гра повністю ваша. Дружні стосунки, які виникли за столом; пригоди, в які ви вплуталися; персонажі, яких створили; спогади, які накопичили — це все ваше. D&D — це ваш особистий куточок світу, місце, де ви можете робити все, що завгодно.

А тепер вперед! Досліджуй правила гри та історію ігрових світів, але пам'ятай, що ти — саме та людина, яка дарує їм життя. Вони — ніщо без того спалаху світла, який ти в них вкладаєш.

Майк Мірлс
Травень 2014

ВСТУП

Dungeons & Dragons — рольова гра, яка описує світи мечів і чаклунства. Вона містить елементи дитячих ігор, в яких ми уявляли себе відважними героями. Як і в тих іграх, двигуном для D&D є уява. Це гра про уявний замок, що підноситься над похмурим нічним небом, і про те, як герої долатимуть випробування, які для них готує оповідь.

Майстер Підземелля (далі просто Майстер): Після переходу через скелясті піки, дорога раптово робить поворот на схід, і перед вами постає замок Рейвенлофт. Зруйновані кам'яні вежі мовчки тримають свою варту. Вони схожі на покинуті сторожові пости. Перед замком розкинулась глибока прірва, дно якої зникає в густому тумані. Опущений підйомний міст перетинає прірву, ведучи до арочного входу у двір замку. Ланцюги підйомного мосту скриплять на вітрі, а їхнє поржавіле залізо натягнулося під вагою мосту. З вершини високих стін на вас порожніми очницями дивляться кам'яні горгулії. Гнила дерев'яна опускна решітка воріт перегороджує вхідний тунель. За нею знаходяться головні двері до замку Вони відкриті та, на перший погляд, привітливі.

Філіп (граючи Ґаретом): Я хочу поглянути на горгулій. Мені здається вони не просто статуї.

Емі (грає Рівою): Підйомний міст не виглядає хитким? Я хочу подивитися, наскільки він міцний. Ми зможемо його перетнути чи він провалиться під нашою вагою?

На відміну від дитячих ігор в уявних героїв, D&D пропонує структуру оповідання та спосіб визначення наслідків дій, які роблять шукачі пригод. Гравці кидають гральні кубики, щоб з'ясувати, чи влучила атака по цілі, чи зможуть вони видертись на скелю, ухилитися від удару магічної блискавки та чи впораються з іншим небезпечним завданням. Статись може будь-що, але ігрові кубики роблять деякі результати більш ймовірними від інших.

Майстер: Добре, давайте по черзі. Філіп, ти оглядаєш горгулій?

Філіп: Ага. Чи є який-небудь натяк, що вони можуть бути істотами, а не декораціями?

Майстер: Зроби перевірку Інтелекту.

Філіп: Чи актуальна тут моя навичка Обстеження?

Майстер: Звичайно!

Філіп (кидає к20): Ех, сім.

Майстер: Тобі здається, що вони виглядають як декорації. Отож, Емі, Ріва перевіряє підйомний міст?

У грі D&D кожен гравець створює шукача пригод (також званого персонажем) та долучається до команди з іншими героями (якими грають друзі). Працюючи разом, група може досліджувати темне підземелля, зруйноване місто, населений привидами замок, загублений глибоко в джунглях храм або заповнену лавою печеру під таємничою горою. Шукачі пригод можуть розгадувати головоломки, розмовляти з іншими персонажами, боротися з фантастичними чудовиськами і знаходити легендарні магічні предмети й інші скарби.

Один із гравців бере на себе роль **Майстра Підземелля** (далі просто «Майстер»), ігрового арбітра й оповідача. Майстер створює пригоди для персонажів, котрі долають небезпеки і вирішують, якими шляхами рухатись під час гри. Майстер може описати вхід в замок Рейвенлофт, після чого гравці вирішують, як саме діятимуть їхні герої. Чи ризикнуть вони перейти небезпечний підйомний міст? Чи може обв'яжуть один одного мотузкою, щоб звести до мінімуму ймовірність падіння, якщо міст не витримає? Або може хтось виконає заклинання, яке перенесе їх через прірву?

Після цього Майстер визначає результати дій шукачів пригод та описує, як саме розгортаються подальші події. Оскільки Майстер може імпровізувати при описі наслідків, D&D стає нескінченно гнучкою грою, і кожна пригода стає не схожою на попередню.

У грі немає загальноприйнятої кінцівки: коли одне завдання або історія завершується, може початися інша, що створює безперервну оповідь, яка називається **кампанією**. Багато людей, які грають в D&D, ведуть кампанії протягом декількох місяців або років, зустрічаючись з друзями приблизно щотижня, щоб повернутися до історії з того місця, де вони зупинились минулий раз. Протягом кампанії їхніх героїв пригод зростає. Кожен переможений монстр, кожна завершена пригода і кожен здобутий скарб не тільки просуває історію, а й дає шукачам пригод нові здібності. Це зростання сил зображується шляхом росту рівня персонажа.

У грі D&D немає перемог або поразок, по крайній мірі, не в загальноприйнятому сенсі цього слова. Майстер, спільно з гравцями, створює цікаву історію про відважних шукачів пригод, які протистоять смертельним небезпекам. Іноді героя може чекати жахливий кінець: смерть від лютих чудовиськ або мерзенного лиходія. Навіть якщо таке трапиться, інші шукачі пригод можуть почати пошуки могутньої магії, здатної відродити їхнього полеглого товариша; або ж гравець може створити нового персонажа, щоб заново долучитись до гри. Група може не впоратись з тяжкою пригодою, але якщо всі весело провели час і створили незабутню історію, то усі залишаються у виграші.

СВІТИ ПРИГОД

Численні світи D&D населені чарами і чудовиськами, хоробрими воїнами й неймовірними пригодами. Всі вони засновані на фундаменті середньовічного фентезі, до якого додані істоти, місця та магія, які роблять ці світи унікальними.

Світи D&D існують в безкрайньому просторі, званому **мультивсесвітом**, та пов'язані дивними й загадковими шляхами з іншими площинами існування, такими як Стихійна Площина Вогню та Нескінченні Глибини Безодні. Усередині цього мультивсесвіту знаходиться неймовірна різноманітність світів. Багато з них уже були опубліковані в якості офіційних ігрових світів для D&D. Легенди Забутих Королівств, Сага про Спис, Сірий Яструб, Темне Сонце, Містара та Еберрон — ігрові світи, переплетені між собою у матерії мультивсесвіту. Поряд з цими світами, існують ще

сотні тисяч, створених поколіннями гравців для своїх власних кампаній. Але найважливіше, що серед усього цього багатства мультивсесвіту, у тебе є повне право створити свій власний вигаданий світ.

Усі ці світи мають подібні властивості, але кожен відрізняється своєю власною історією та культурою, розмаїттям чудовиськ і рас, химерною географією, древніми підземеллями і хитрими лиходіями. Деякі раси мають незвичайні особливості в різних світах. Напіврослики світу Темного Сонця, наприклад, мешкають в джунглях і є канібалами, а ельфи — пустельними кочовиками. Деякі світи населяють раси, незнані в інших світах, такі як війноковані з Еберрона — солдати, створені й оживлені для участі у Останній Війні. В деяких світах переважає одна основна історія, наприклад, Війна Списа, яка відіграє центральну роль в світі Саги про Спис. Але всі вони — світи D&D, і ти можеш використовувати правила цієї книги, щоб створити персонажа для гри в будь-якому з них.

Твій Майстер може проводити кампанію в одному з цих світів, або ж може створити свій власний. Через те, що існує таке різноманіття світів D&D, тобі варто запитатись у Майстра про наявність так званих «домашніх правил», які будуть впливати на хід гри. Майстер завжди вважається головним авторитетом у проведенні кампанії в будь-якому ігровому світі, навіть якщо той є офіційно опублікованими.

КОРИСТУВАННЯ ЦІЄЮ КНИГОЮ

Книга Гравця поділена на три частини.

Частина 1 описує процес створення персонажа та включає правила й настанови, необхідні для створення героя, яким ти будеш грати. Вона містить інформацію про різні раси, класи, передісторії, спорядження та інші параметри, необхідні для гри твоїм персонажем. Багато правил частини 1 покладаються на матеріали з частин 2 та 3. Якщо в частині 1 ти зіткнувся в з ігровим терміном, з яким ще не знайомий, звернись до алфавітного покажчика в кінці книги.

Частина 2 розповість про те, як грати в D&D поза рамками основ, описаних у вступній частині. Ця частина описує різновиди кидків кубиків, які ти здійснюєш для визначення наслідків завдань, котрі виконує твій персонаж. Вона описує три основні види діяльності в грі: дослідження, соціальну взаємодію та бій.

Частина 3 повністю присвячена магії. Вона описує природу магії в світах D&D, правила виконання заклинань, а також перераховує величезний набір заклинань, доступних персонажам (і чудовиськам), які використовують магію.

ЯК ГРАТИ

Гра в D&D, зазвичай, розгортається в наступній послідовності:

1. Майстер описує оточення. Він пояснює гравцям, де знаходяться їхні герої та що їх оточує, надаючи основний набір варіантів для взаємодії (скільки дверей є в кімнаті, що знаходиться на столі, хто сидить в таверні і так далі).

2. Гравці описують те, що хочуть зробити. Іноді один гравець говорить за весь загін: наприклад, «Ми йдемо у двері праворуч». Іншим разом різні персонажі роблять різні дії: один може обшукувати скриню зі скарбами, в той час як другий вивчає езотеричний символ, викарбуваний на стіні, а третій, тим часом, стоїть на сторожі. Гравці не повинні діяти строго по черзі. Майстер має вислухати кожного з них та вирішити, в якому порядку відбудуться їхні дії.

Іноді вирішити результат дій досить просто. Якщо шукач пригод хоче пройти через кімнату і відкрити двері, Майстер може просто сказати, що двері відкрито, та описати, що за ними знаходиться. Але двері можуть бути замкнені, а на підлозі може бути прихована смертельна пастка, або ж якась інша обставина ускладнює завдання персонажа. В таких випадках Майстер вирішує, що саме відбудеться, при цьому часто покладаючись на кидки кубиків для визначення наслідків.

3. Майстер описує наслідки дій шукачів пригод. Опис наслідків часто приводить до повторного прийняття рішень і повертає гру назад до першого кроку.

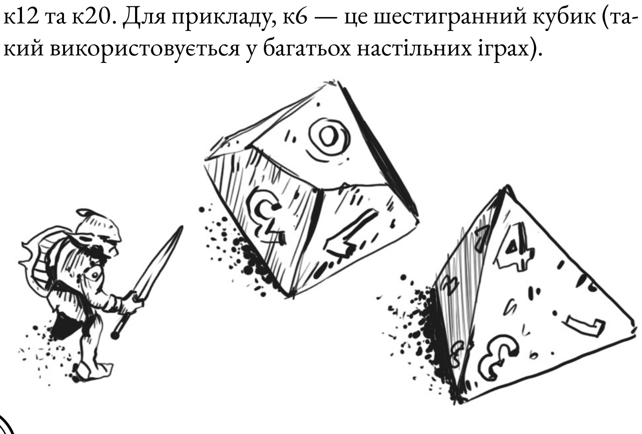
Ця послідовність повторюється незалежно від того, чим займається персонаж: обережно досліджує руїни, говорить з підступним принцом або ж бореться з могутнім драконом. У деяких ситуаціях, особливо в бою, дії опираються на більш чітку структуру, де гравці (разом з Майстром) діють по черзі, обираючи і здійснюючи вчинки. Але більшу частину часу гра тече плавно і гнучко, адаптуючись до обставин пригоди.

Найчастіше дії пригоди протікають в уяві учасників гри, спираючись на вербальний опис Майстра. Деяким Майстрам подобається використовувати музику, малюнки або записи звукових ефектів, які допомагають створювати атмосферу, а численна кількість гравців та Майстрів також говорять при цьому різними голосами, імітуючи героїв, чудовиськ та інших істот, якими вони грають. Часом Майстер може покласти на стіл карту та використовувати фігурки або мініатюри, які представляють кожну істоту, яка бере участь в сцені, щоб допомогти гравцям відстежувати, хто і де розташований.

ІГРОВІ КУБИКИ

У грі використовуються багатогранні кубики з різними числами на гранях. Ти можеш знайти такі кубики в ігрових та, часом, у книжкових магазинах.

У цих правилах різні кубики позначаються літерою «к» з подальшим індикатором кількості граней: к4, к6, к8, к10, к12 та к20. Для прикладу, к6 — це шестигранний кубик (такий використовується у багатьох настільних іграх).



Відсотковий кубик, або к100, працює трохи інакше. Ти генеруєш число від 1 до 100 кидком двох десятигранних кубиків з цифрами від 0 до 9. Перший кубик визначає десятки, а другий — одиниці. Наприклад, якщо у тебе випало «7» і «1», то результат кидка дорівнює «71». Два «0» означають число «100». Деякі десятигранні кубики уже позначені десятками (00, 10, 20 і так далі), завдяки чому їх простіше відрізнити від кубика, який відповідає за одиниці. В цьому випадку кидок «70» і «1» означає число «71», а «00» і «0» означає «100».

Якщо тобі потрібно кидати кубики, правила вкажуть, яку кількість і якого саме виду кубики кидати, а також які модифікатори при цьому треба додавати. Наприклад, «3к8 + 5» означає, що потрібно кинути три восьмигранних кубики, підсумувати їхні значення та додати до цієї суми ще 5.

Те ж саме позначення «к» зустрічається у формулюваннях на кшталт «1к3» або «1к2». Для імітації кидка 1к3, кинь к6 і розділи число, яке випало, на 2 (округляючи в більшу сторону). Для імітації кидка 1к2, кинь будь-який кубик, де парне число відповідає «1» , а непарне — «2».

к20

Чи проткнув меч шукача пригод серце дракона або ж він просто відскочив від твердої, як сталь, луски? Чи повірить огр нахабній брехні? Чи зможе герой перепливти бурхливу річку? Чи уникне персонаж вибуху вогняної кулі, чи все таки отримає ушкодження від її полум'я? У випадках, коли наслідки достеменно невідомі, D&D покладається на кидок 20-гранного кубика (к20), щоб визначити успіх або провал.

Можливості кожного персонажа і чудовиська в грі визначаються **показниками шести характеристик**. Цими характеристиками є Сила, Вправність, Статура, Інтелект, Мудрість та Харизма, і для більшості персонажів ці показники варіюються від 3 до 18 (чудовиська можуть мати показники від 1 і аж до 30). Показники характеристик та виведені з них **модифікатори характеристик** є основою майже усіх кидків к20, які роблять учасники гри від імені своїх персонажів та монстрів.

Перевірки характеристик, кидки атак та кидки рятунку є трьома видами кидків к20, які формують основу ігрових правил. Усі вони відбуваються в такій послідовності:

1. Кинь кубик і додай модифікатор. Кинь к20 і додай відповідний модифікатор. Зазвичай цей модифікатор виводиться з показника однієї з шести характеристик і часом включає в себе бонус майстерності, який відображає особливу майстерність персонажа (додаткову інформацію про всі характеристики і визначення модифікаторів характеристик дивись у розділі 1).

2. Застосуй актуальні бонуси і штрафи. Класові уміння, заклинання, окремі обставини або деякі інші ефекти можуть додавати бонус або накладати штраф на кидок.

3. Порівняй суму з цільовим числом. Якщо підсумковий результат дорівнює або перевищує цільове число, то ця перевірка характеристики, кидок атаки або кидок рятунку вважається успішним. В протилежному випадку відбувається провал. Зазвичай Майстер сам визначає цільові числа і повідомляє гравцям, успішною чи проваленою виявилась їхня перевірка характеристики, кидок атаки або кидок рятунку.

Цільове число для перевірок характеристик та кидків рятунку називається **Складністю** (скорочено **СК**). Цільове число для кидків атак називається **Класом Обладунку** (скорочено **КО**).

Це просте правило визначає рішення більшості завдань під час гри. Розділ 7 описує більш детальні правила по використанню к20 під час гри.

ПЕРЕВАГА ТА ПЕРЕШКОДА

Іноді на перевірку характеристики, кидок атаки або кидок рятунку впливає особлива ситуація, яка може створювати для кидка перевагу або перешкоду. Перевага відображає позитивні обставини для кидка к20, в той час як перешкода відображає зворотні умови. Якщо у тебе є перевага або перешкода, то ти кидаєш ще один к20, коли робиш основний кидок. Використай вищий з двох результатів, якщо у тебе є перевага, або менше значення, якщо у тебе була перешкода. Наприклад, якщо у тебе перешкода, а на двох к20 випадають числа «17» і «5», то ти мусиш використати нижчий результат «5». Якби ж у тебе була перевага, ти б натомість використовував вищий результат, тобто «17».

Більш детальні правила що до переваги та перешкоди описані в розділі 7.

СПЕЦІАЛЬНЕ ПЕРЕМАГАЄ ЗАГАЛЬНЕ

Ця книга, переважно в частинах 2 і 3, містить правила, що визначають основи гри. Проте багато расових особливостей, класових умінь, заклинань, магічних предметів, умінь чудовиськ та інших ігрових елементів можуть суперечити основним правилам, створюючи цим винятки в плані ігрової механіки. Запам'ятай наступне: коли спеціальне правило суперечить загальному правилу, спеціальне правило перемагає.

Часто такі винятки з правил є досить незначними. Наприклад, більшість персонажів не володіють довгими луками, проте всі лісові ельфи володіють ними завдяки своїй расовій особливості. Ця особливість створює спеціальний виняток у грі. Окремі ж приклади зміни правил є більш вагомими. Наприклад, персонаж зазвичай не може проходити крізь стіни, проте деякі заклинання роблять це можливим. Магія — джерело більшості серйозних винятків з правил.

ОКРУГЛЕННЯ В МЕНШУ СТОРОНУ

Є ще одне загальне правило, яке потрібно знати на початковій стадії гри. Кожен раз, коли ти ділиш число у грі, заокруглюй його в меншу сторону, навіть якщо його частка більша від ½.

ПРИГОДИ

Суть гри D&D в тому, що група персонажів відправляється в пригоду, яку їм підготував Майстер. Кожен персонаж приносить у пригоду певні здібності, зображені у вигляді

характеристик, навичок, класових умінь, расових особливостей, спорядження та магічних предметів. Кожен персонаж є унікальним, зі своїми сильними і слабкими сторонами, тому найефективніший загін шукачів пригод — той, в якому персонажі доповнюють один одного і компенсують слабкі місця своїх побратимів. Шукачі пригод повинні співпрацювати, щоб успішно подолати всі випробування і завершити пригоду.

Пригода — це серце гри, історія з початком, серединою та кінцем. Пригода може бути створена Майстром або придбана в готовому вигляді, а опісля відредагована та змінена відповідно з потребами та бажаннями Майстра. У будь-якому випадку, події найчастіше відбуваються у фантастичному оточенні, будь це підземелля, руїни замку, ділянка дикої території або шумне місто. У пригоді бере участь безліч істот: створені персонажі, якими грають гравці за столом; а також **персонажі Майстра** (скорочено «ПМи»). Такі ПМи можуть бути наставниками, союзниками, ворогами, найманцями або просто додатковими декораціями у повісті. Часто один з ПМів — лиходій, чиї плани стимулюють шукачів пригод до дій.

В процесі пригоди персонажі стикаються з різними істотами, об'єктами та ситуаціями, з якими вони повинні взаємодіяти, в тій чи іншій формі. Іноді шукачі пригод та інші істоти роблять все можливе, щоб під час битви убити або полонити когось. Іншим разом, для досягнення певної цілі, шукачі пригод можуть вести перемовини з незвичайною істотою (або з магічним предметом). Герої часто розгадують головоломки, обходять перешкоди, шукають щось приховане або вирішують поточну ситуацію. В той же час вони досліджують світ, обирають, якими дорогами подорожувати і як діяти далі.

Пригоди різняться за тривалістю та складністю. Коротка пригода може представляти кілька випробувань і зайняти не більше одної ігрової сесії. Тривала пригода може включати сотні боїв, подорожей та інших завдань, і охоплювати десятки зібрань протяжністю в кілька тижнів або місяців реального часу. Як правило, пригода закінчується тим, що герої повертаються до цивілізації, аби відпочити і насолодитись плодами своїх праць.

Та це ще не кінці історії. Уяви, що пригода — один сезон серіалу, який складається з кількох цікавих серій, а кампанія — це цілий цикл об'єднаних сезонів, де ігрові персонажі — в центрі усіх подій від початку і до кінця.

ТРИ ОСНОВИ ПРИГОД

Персонаж можуть спробувати зробити будь-що, що можуть уявити собі гравці, однак буде корисно звести будь-яку діяльність у три основні категорії: дослідження, соціальну взаємодію і бій.

Дослідження включає в себе мандри по світу та взаємодію шукачів пригод з об'єктами і ситуаціями, які вимагають від них уваги. Дослідження є двостороннім способом взаємодії: гравці описують, як діють їхні персонажі, а Майстер розповідає гравцям, які відбуваються наслідки. У більшому масштабі це може включати в себе те, як персонажі перетинають горбисту рівнину або пробираються протягом години через підземні печери. У малих масштабах дослідження може означати те, як персонаж тягне за важіль в печері підземелля, щоб дізнатись, що станеться.

Соціальна взаємодія описує те, як шукачі пригод спілкуються з ким-небудь (або чим-небудь). Це може бути вимога до схопленого розвідника відкрити секретний вхід у лігво гоблінів, отримання інформації від врятованого в'язня, благання про пощаду, звернення до вождя орків або спроба переконати чарівне дзеркало показати далеку місцину.

У правилах, описаних в розділах 7 і 8 є додаткові відомості про дослідження та соціальну взаємодію, але тобі також знадобляться класові уміння з розділу 3 та риси характеру з розділу 4.

Бій розглядається в розділі 9, а його правила стосуються усіх персонажів та істот, які розмахують зброєю, виконують заклинання та маневрують у спробі знищити супротивників, незалежно від того, чи це призведе до вбивства, взяття в полон або відступу чи втечі. Бій є найбільш структурованим елементом гри, де усі учасники ходять по черзі, щоб кожен отримав можливість діяти. Навіть в запалі запеклої битви у шукачів пригод є безліч можливостей: спробувати зробити безглуздий трюк, на кшталт спроби з'їхати вниз по сходах на щиті; дослідити навколишнє оточення (наприклад, потягнути загадковий важіль); почати взаємодіяти з іншими істотами — союзниками, ворогами або нейтральними учасниками.

ЧУДЕСА МАГІЇ

Дуже рідко пригоди обходяться без магічних подій. У житті шукача пригод зустрічається як корисна, так і шкідлива магія. Саме цьому феномену присвячені розділи 10 та 11.

У світах D&D персонажі, які практикують магію, є досить рідкісними. Через свій незвичайний талант вони живуть окремо від соціуму. Прості жителі можуть спостерігати прояви магії відносно часто, але вони зазвичай незначні — фантастичне чудовисько, видіння, чарівник, який перетинає вулицю з оживленим стражем в якості охоронця.

Проте для шукачів пригод магія є ключем до виживання. Без цілющої магії жерців і паладинів шукачі пригод можуть швидко загинути від поранень. Без чарівної підтримки бардів, воїни легко можуть бути розбиті могутніми противниками. Без чистої магічної могутності чарівників та друїдів будь-яка загроза для групи може стати в десятки разів небезпечнішою.

Крім того, магія є улюбленим інструментом лиходіїв. Безліч пригод засновані на злодіяннях заклинателів, які створюють нищівні катаклізми за допомогою своїх чарів. Лідер культу прагне розбудити бога, який дрімає в пучині моря; відьма викрадає юнаків, щоб висмоктати їхню життєву енергію; божевільний чарівник трудиться, щоб зібрати армію магічно оживлених ґолемів; дракон починає містичний ритуал, щоб возвиситись і стати божеством руйнування — це всього на-всього кілька прикладів загроз магічної природи, з якими шукачі пригод можуть зіткнутися. Але маючи в своєму арсеналі магію у формі заклинань або магічних предметів шукачі пригод неодмінно спроможні здобути перемогу!

ЧАСТИНА I

СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА

РОЗДІЛ 1. ПОЕТАПНЕ СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖА

Твоїм першим кроком перед початком гри D&D стане створення власного героя. Твій персонаж – це комбінація ігрових статистик, рольових прийомів та твоєї власної уяви. Ти обираєш расу (таку як людина або напіврослик) та клас (як, наприклад, боєць або чарівник). Тобі також потрібно вигадати особистість, зовнішність та передісторію свого героя. Після цього він стане твоїм уособленням, аватаром у світі D&D.

Перед тим як ти заглибишся у вивчення 1 етапу для створення персонажа, подумай про те, яким шукачем пригод ти хочеш грати. Ти можеш бути ким завгодно: відважним бійцем, моторним спритником, вмілим жерцем або ексцентричним чарівником. Чи може ти зацікавлений у створенні нестандартного героя, такого як агресивний спритник, який любить рукопашний бій, або влучний стрілець, який відстрілює супротивників здалеку? Тобі подобаються твори фентезі за участю двергів та ельфів? Спробуй створити персонажа однієї з цих рас! Хочеш, щоб твій персонаж був найстійкішим героєм за ігровим столом? Спробуй клас «варвар» або «паладин». Якщо ти не знаєш, з чого почати, поглянь на ілюстрації в цій книзі. Можливо вони допоможуть запалити твій інтерес.

Після того, як ти уявив собі свого персонажа, слідуй за вказівками, поданими нижче, приймаючи рішення, які будуть відображати натуру створюваного персонажа. Твоє уявлення про персонажа може еволюціювати з кожним зробленим вибором. Важливо те, щоб ти сів за стіл саме з тим персонажем, яким тобі хочеться грати.

У цьому розділі термін **лист персонажа** використовується для позначення того, де ти відмічатимеш усе, що стосується опису твого персонажа, незалежно від того, чи це офіційний лист (наведений в кінці цієї книги), різновид цифрових записів або ж це просто аркуш в клітинку. Офіційний лист персонажа D&D ідеально підходить для старту, доки ти не дізнаєшся, яка саме інформація тобі потрібна і як нею користуватись під час гри.

СТВОРЕННЯ БРЕНОРА

Кожен етап створення персонажа включає приклад, в якому гравець на ім'я Боб створює свого власного персонажа — дверга Бренора.

1. ВИБЕРИ РАСУ

Кожен персонаж належить до однієї з безлічі розумних гуманоїдних рас світів D&D. Найбільш поширеними расами ігрових персонажів є дверги, ельфи, напіврослики та люди. Деякі раси поділяються на **підвиди**, наприклад, дверги бувають «гірськими», а ельфи «лісовими». Розділ 2 наводить більше інформації про ці, а також інші менш поширені раси: гномів, драконороджених, напів-ельфів, напів-орків та тифлінґів.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Опис кожного класу в розділі 3 включає в себе параграф, який описує варіанти швидкого створення персонажа цього класу, включаючи розподіл показників характеристик та передісторію, яка найбільше підходить для цього класу, а також рекомендації що до початкових заклинань.

Раса, яку ти обрав, надає індивідуальність твоєму персонажу, визначаючи характерну зовнішність і вроджені таланти, отримані через культуру та походження. Раса твого персонажа дарує тобі певні **расові особливості**, такі як: особливі чуття, володіння кількома видами зброї або інструментами, володіння однією або кількома навичками, а також здатність виконувати найпростіші заклинання. Ці особливості іноді добре поєднуються з уміннями деяких класів (див. 2 етап). Наприклад, расові особливості легконогих напіврosликів роблять їх винятковими спритниками, а вищі ельфи, як правило, стають могутніми чарівниками. Іноді не слідувати за шаблонами теж буває весело. Наприклад, напів-орк паладин або гірський дверг чарівник хоч і виглядають незвично, але здатні стати не менш цікавими героями.

Твоя раса також підвищує один або одразу декілька показників твоїх характеристик, які ти визначиш під час 3 етапу. Запиши ці підвищення і не забудь врахувати їх пізніше.

Відзнач усі свої расові особливості на листі персонажа. Також обов'язково вкажи там свої початкові мови та базову швидкість.

СТВОРЕННЯ БРЕНОРА, ЕТАП 1

Боб взявся за створення персонажа. Він вирішує, що гірський дверг — саме той персонаж, яким він хоче грати. Він записує всі особливості раси двергів у свій лист персонажа, включаючи його базову швидкість, яка становить 5 метрів, та мови, які він знає: загальну та двергську.

2. ВИБЕРИ КЛАС

Кожен шукач пригод — представник якого-небудь класу. В цілому, клас описує покликання персонажа, таланти, якими він володіє, і тактики, до яких він найчастіше вдається, коли досліджує підземелля, бореться з монстрами або бере участь в напружених переговорах. Класи персонажів описані в розділі 3.

Твій персонаж отримує низку переваг від обраного тобою класу. Більшість цих переваг є **класовими уміннями** — властивостями (включаючи уміння виконувати заклинання), які відрізняють твого персонажа від представників інших класів. Ти також отримуєш перелік **володінь** (вміння ефективно використовувати) обладунками, зброєю, навичками, кидками рятунку та, іноді, інструментами. Твої володіння визначають те, що твій персонаж може робити краще за інших: застосовувати в бою певні види зброї або ж переконливо брехати.

На своєму листі персонажа запиши всі уміння, якими володіє твій клас на 1 рівні.

РІВЕНЬ

Новий персонаж починає з 1 рівня та досягає вищих рівнів, завершуючи пригоди й отримуючи **Досвід**. Персонаж 1 рівня вважається недосвідченим, навіть якщо раніше він уже вів небезпечне життя.

1 рівень означає для твого персонажа вступ в життя шукача пригод. Якщо ти вже знайомий з грою, або якщо ти приєднуєшся до довготривалої кампанії, твій Майстер може вирішити, що ти стартуєш з більш високим рівнем, припускаючи, що твій персонаж вже пережив декілька небезпечних пригод.

Відзнач свій рівень на листі персонажа. Якщо ти починаєш не з 1 рівня, запиши додаткові уміння, які надає тобі твій клас. Також запиши свій поточний Досвід. У персонажа 1 рівня 0 Досвіду. Персонаж більш високого рівня, як правило, починає з мінімальним значенням Досвіду, необхідним для досягнення цього рівня (див. «Після 1 рівня» далі в цьому розділі).

ЗДОРОВ'Я ТА КУБИК ЗДОРОВ'Я

Здоров'я (скорочено від «очки здоров'я») твого персонажа визначає, наскільки стійким є твій персонаж в бою та інших небезпечних ситуаціях. Твоє здоров'я напряму залежить від твого Кубика Здоров'я.

На 1 рівні у твого персонажа є 1 Кубик Здоров'я, а твій клас визначає, якого виду буде цей кубик. Ти починаєш гру з кількістю здоров'я, яка дорівнює найбільшому можливому результату кидка твого Кубика Здоров'я, як це зазначено в описі твого класу. (Ти також додаєш сюди модифікатор твоєї Статури, який визначиш на 3 етапі). Це число також буде твоїм **максимумом здоров'я**.

Запиши кількість здоров'я твого персонажа на листі персонажа. Також запиши кількість та вид Кубиків Здоров'я, якими володіє твій персонаж. Під час відпочинку ти зможеш використовувати Кубики Здоров'я для відновлення свого здоров'я (див. «Відпочинок» в розділі 8).

БОНУС МАЙСТЕРНОСТІ

В таблиці, яка знаходиться в описі кожного класу, вказаний бонус майстерності. Для персонажа 1 рівня цей бонус дорівнює +2. Твій бонус майстерності додається до таких чисел (запиши їх у свій лист персонажа):

- Кидків атак при використанні зброї, якою ти володієш
- Кидків атак заклинаннями, які ти виконуєш
- Перевірок характеристик при використанні навичок, якими ти володієш
- Перевірок характеристик, під час яких ти використовуєш інструменти, якими володієш
- Кидків рятунку, якими ти володієш
- СК кидків рятунку від заклинань, які ти виконуєш (пояснюється окремо для кожного класу, який дарує уміння виконувати заклинання)

Твій клас визначає, якою зброєю, кидками рятунку, навичками та інструментами ти володієш (навички описані в розділі 7, а інструменти — в розділі 5). Твоя передісторія, як і певні расові особливості, також можуть надавати тобі певні володіння. Обов'язково запиши у свій лист персонажа усе, чим ти володієш, а також відзнач свій бонус майстерності.

Бонус майстерності не можна додавати до одного кидка кубика або іншого числа більше, ніж один раз. Іноді твій бонус майстерності може змінюватись (збільшуватись або зменшуватись вдвічі), перед тим, як його буде додано до кидка. Якщо обставини допускають, що твій бонус майстерності повинен бути доданий, помножений або зменшений для одного і того ж кидка більше, як один раз, все ж таки додай його тільки один раз, або помнож або зменши удвічі тільки один раз.

КОРОТКИЙ ОПИС ХАРАКТЕРИСТИК

Сила

Вимірює: Природний атлетизм, грубу фізичну силу
Важлива для: Бійця, варвара, паладина
Расовий бонус:

Дверг, гірський (+2)	Напів-орк (+2)
Людина (+1)	Драконороджений (+2)

Вправність

Вимірює: Моторність, реакцію, рівновагу
Важлива для: Монаха, слідопита, спритника
Расовий бонус:

Ельф (+2)	Гном, лісовий (+1)
Напіврослик (+2)	Людина (+1)

Статура

Вимірює: Здоров'я, витривалість, життєву силу
Важлива для: Всіх класів
Расовий бонус:

Дверг (+2)	Гном, скельний (+1)
Людина (+1)	Напіврослик, кремезний (+1)
Напів-орк (+1)	

Інтелект

Вимірює: Ясність розуму, пам'ять, аналітичні здібності
Важливий для: Чарівника
Расовий бонус:

Ельф, вищий (+1)	Тифлінґ (+1)
Гном (+2)	Людина (+1)

Мудрість

Вимірює: Досвідченість, інтуїцію, розуміння свого оточення
Важлива для: Друїда, жерця
Расовий бонус:

Дверг, пагорбний (+1)	Людина (+1)
Ельф, лісовий (+1)	

Харизма

Вимірює: Впевненість, красномовство, лідерство
Важлива для: Барда, чаклуна, чародія
Расовий бонус:

Напів-ельф (+2)	Драконороджений (+1)
Дроу (+1)	Людина (+1)
Тифлінґ (+2)	Напіврослик, легконогий (+1)

СТВОРЕННЯ БРЕНОРА, ЕТАП 2

Боб уявляє собі Бренора, який мчить в битву з сокирою в руці. Один ріг на його шоломі надламаний. Він вибирає для Бренора клас «боєць» і відмічає, чим той володіє, а також записує класові уміння бійця 1 рівня у свій лист персонажа.

Будучи бійцем 1 рівня, Бренор має один Кубик Здоров'я — к10, та починає гру з кількістю здоров'я, рівній 10 + його модифікатор Статури. Боб відзначає, щоб записати підсумкове число після того, як визначить показник Статури Бренора (див. етап 3). Боб також записує бонус майстерності персонажа 1 рівня, який дорівнює +2.

3. ВИЗНАЧ ПОКАЗНИКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Багато з того, що твій персонаж здатен зробити в грі, залежить від його шести характеристик: **Сила**, **Вправність**, **Статура**, **Інтелект**, **Мудрість** і **Харизма**. Кожна характеристика виражена показником — числом, яке ти записуєш на листі свого персонажа.

Шість характеристик та їхнє використання в грі описується в розділі 7. Таблиця «Короткий опис характеристик» містить стислу інформацію про те, які якості уособлює кожна характеристика, перелічує расові бонуси характеристик та вказує, яка саме характеристика важлива для відповідного класу.

Ти випадковим чином генеруєш **шість показників характеристик**. Для цього кинь чотири 6-гранних кубики (4к6) та запиши суму трьох найвищих результатів на листочку паперу. Повтори цю саму дію ще п'ять разів, щоб у результаті ти отримав шість чисел. Якщо хочеш заощадити час, або тобі не подобається ідея випадковості, можеш натомість використовувати наступні числа: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Тепер розподіли ці числа для шести характеристик, цим самим призначивши показники для Сили, Вправності, Статури, Інтелекту, Мудрості та Харизми. Після цього, додай до отриманих чисел бонуси, які надає вибрана тобою раса і запиши підсумкові значення у свій лист персонажа.

Після призначення показників характеристик потрібно визначити **модифікатори характеристик**, використовуючи таблицю «Показники та модифікатори характеристик». Для визначення модифікатора характеристики без звернення до таблиці відніми від показника характеристики число 10 і розділи результат на 2, округляючи до меншого цілого числа. Запиши модифікатори біля показників відповідних характеристик.

СТВОРЕННЯ БРЕНОРА, ЕТАП 3

Боб вирішує використовувати стандартний набір показників (15, 14, 13, 12, 10, 8) для характеристик Бренора. Оскільки Бренор — боєць, Боб призначає найвищий показник, 15, Силі. Наступний показник, 14, він призначає Статурі. Бренор може бути відчайдушним бійцем, але Боб хоче, щоб його дверг був старшим, мудрішим, а також був хорошим лідером, тому він призначає наступні показники для Мудрості та Харизмі.

Після додавання расових бонусів (збільшення Статури та Сили на 2), показники характеристик Бренора та модифікатори його характеристик виглядають так: Сила: 17 (+3), Вправність: 10 (+0), Статура: 16 (+3), Інтелект: 8 (-1), Мудрість: 13 (+1), Харизма: 12 (+1).

Боб записує підсумкове значення здоров'я Бренора: 10 + його модифікатор Статури (який дорівнює +3), тобто в сумі 13 здоров'я.

ПОКАЗНИКИ ТА МОДИФІКАТОРИ ХАРАКТЕРИСТИК

Показник	Модифікатор	Показник	Модифікатор
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

ВАРІАНТ: КУПІВЛЯ ПОКАЗНИКІВ

Якщо Майстер дозволить, ти можеш використовувати цей варіант при визначенні показників своїх характеристик. Метод, описаний тут, дозволяє створити персонажа з більш індивідуальним набором показників характеристик.

Ти отримуєш 27 одиниць, за які «купуєш» відповідні показники характеристик. Ціна кожного показника приведена в таблиці «Купівля показників характеристик». Наприклад, показник 14 коштує 7 одиниць. Використовуючи цей метод (перед тим, як ти застосуєш расові бонуси), найвищий показник, який ти можеш отримати, буде 15. При цьому показник характеристики не може бути нижчим за 8.

Цей метод визначення характеристик дозволяє створити набір з трьох високих і трьох низьких показників (15, 15, 15, 8, 8, 8), або набір більш-менш середніх показників (13, 13, 13, 12, 12, 12), або будь-який інший набір показників у цих межах.

КУПІВЛЯ ПОКАЗНИКІВ ХАРАКТЕРИСТИК

Показник	Ціна	Показник	Ціна
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	6
11	3	15	7

4. ОПИШИ СВОГО ПЕРСОНАЖА

Після того, як ти ознайомився з основними ігровими параметрами свого персонажа, настав час охарактеризувати його, як особистість. Твоєму персонажу необхідне ім'я. Подумай кілька хвилин, розмірковуючи про те, як він або вона виглядає, і як, в загальних рисах, поводиться.

Використовуючи інформацію з розділу 4, ти можеш визначити фізичний вигляд та особисті якості твого персонажа. Також вкажи його **світогляд** (моральний компас, який керує його рішеннями) та відзнач його особисті **ідеали**. Розділ 4 також допоможе тобі визначити речі, найбільш дорогі твоєму персонажу, які звуться **прив'язаностями**, а також охарактеризувати його **слабкості**, які одного дня можуть йому нашкодити.

Передісторія твого персонажа описує його батьківщину, попередню спеціальність та місце персонажа у світі, в якому розгортається пригода. Твій Майстер може запропонувати додаткові передісторії крім тих, які перелічені в розділі 4. Передісторія також може бути допрацьована або змінена, щоб точніше підходити під концепцію твого персонажа.

Передісторія дає твоєму персонажу **уміння передісторії** та володіння двома навичками, а також може дарувати знання додаткових мов або володіння певними видами інструментів. Запиши цю інформацію разом з даними про особистість, яку ти розробив, у свій лист персонажа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТВОГО ПЕРСОНАЖА

Коли вигадуєш зовнішність і особистість свого персонажа, зверни увагу на показники його характеристик та расу. Дуже сильний персонаж з низьким Інтелектом буде думати і вести себе зовсім інакше, ніж дуже розумний персонаж з низькою Силою.

Наприклад, високий показник Сили зазвичай вказує на міцне або атлетичне тіло, в той час як персонаж з низьким показником Сили може бути худим або огрядним.

Персонаж з високим показником Вправності, ймовірно, буде гнучким і струнким, в той час як персонаж з низькою Вправністю може бути або довготелесим і незграбним, або важким, з товстими, як сардельки, пальцями.

Персонаж з високим показником Статури зазвичай виглядає здоровим і повним сил, тоді як персонаж з низьким показником Статури скоріш за все буде мати хворобливий або кволий вигляд.

Персонаж з високим показником Інтелекту може бути допитливим і старанним учнем, в той час як персонаж із заниженим Інтелектом може мати примітивну манери спілкування та буде легко забувати подробиці.

Персонаж з високою Мудрістю проявляє розсудливість, співпереживання і має гарне уявлення про навколишній світ. Персонаж з низьким показником Мудрості може бути розсіяним або забудькуватим.

Герой з високим показником Харизми випромінює впевненість у собі, природну привабливість та лідерські якості, тоді як героя з низьким показником Харизми можуть сприймати як дратівливого, сором'язливого або боязкого.

СТВОРЕННЯ БРЕНОРА, ЕТАП 4

Боб відзначає деякі загальні риси Бренора: його ім'я, його стать (чоловіча), зріст, вагу та світогляд (законно добрий). Його висока Сила і Статура передбачають здорове і атлетичне тіло, а його низький Інтелект вказує на певний рівень забудькуватості.

Боб вирішує, що Бренор походить зі знатного роду, але його клан був вигнаний з рідних земель, коли Бренор був дуже молодий. Він виріс, працюючи ковалем у віддалених поселеннях Долини Крижаного Вітру. Але на Бренора чекає доля героя: він повинен повернути свою батьківщину, тож Боб вибирає передісторію народного героя для свого дверга. Він записує усі володіння та уміння, які дає йому ця передісторія.

У Боба є досить чітке уявлення про особистість Бренора, тому він пропускає особисті якості, запропоновані в описі передісторії народного героя, відзначаючи замість цього, що Бренор турботливий, чутливий дверг, який щиро любить своїх друзів і союзників, хоч і приховує своє м'яке серце за грубою, буркотливою манерою поведінки. Він вибирає ідеал справедливості зі списку своєї передісторії, відзначаючи, що Бренор вважає, що ніхто не може бути вище закону.

З передісторії стає очевидною прив'язаність Бренора: він прагне відібрати назад Міфриловий Зал — свою батьківщину — з лап тіньового дракона, який вигнав звідти двергів. Його слабкість пов'язана з його турботливою, чутливою натурою — він прихильний до сиріт і заблудлих душ, які викликають в нього жаль навіть тоді, коли це може йому нашкодити.

5. ВИБЕРИ СПОРЯДЖЕННЯ

Твій клас та передісторія визначають **початкове спорядження** твого персонажа, яке включає зброю, обладунок та інше оснащення шукача пригод. Запиши усе це спорядження у свій лист персонажа. Усі ці предмети детально описані в розділі 5.

Замість того, щоб брати спорядження, наведене в описі класу та надається передісторією, ти можеш купити своє початкове спорядження. Тобі даються **золоті монети** (зм), кількість яких залежить від твого класу, як це описано в розділі 5, де також наведені списки спорядження з цінами. Якщо маєш бажання, можеш безкоштовно обрати для себе одну дрібничку (див. таблицю «Дрібнички» в кінці розділу 5).

Твій показник Сили обмежує кількість спорядження, яке ти можеш носити з собою. Намагайся не купувати спорядження загальною вагою (в кілограмах) більшою за твій показник Сили в 4 рази. Розділ 7 містить більше інформації про наслідки перевантаження.

КЛАС ОБЛАДУНКУ

Твій **Клас Обладунку** (скорочено **КО**) визначає, наскільки добре твій персонаж уникає поранень в бою. На КО впливає одягнений обладунок, щит в руці та твій модифікатор Вправності. Однак не всі персонажі носять обладунки і щити.

Без обладунку і щита КО твого персонажа дорівнює 10 + твій модифікатор Вправності. Якщо ж твій персонаж носить обладунок, споряджений щитом, або користується і тим, і іншим, розрахуй свій КО, використовуючи правила розділу 5. Відзнач свій КО на своєму листі персонажа.

Щоб ефективно використовувати обладунок та щит, твій персонаж повинен ними володіти. Саме твій клас надає тоді володіння певними обладунками і щитами. При використанні обладунків і щитів, якими ти не володієш, накладаються певні штрафи, як це описано в розділі 5.

Деякі заклинання і класові уміння дозволяють розраховувати твій КО іншим способом. Якщо у тебе є декілька варіантів розрахунку свого КО, ти мусиш обрати, який саме з них буде використовуватись в грі.

ЗБРОЯ

Для кожної зброї, якою б'ється твій персонаж, розрахуй модифікатор, який ти будеш використовувати під час атаки та нанесенні ушкоджень, котрі вона завдасть при попаданні.

Щоразу, коли ти атакуєш зброєю, кинь к20 та додай до результату свій бонус майстерності (при умові, що ти володієш цією зброєю), а також модифікатор відповідної характеристики:

- При здійсненні кидка атаки та нанесенні ушкоджень **рукопашною зброєю** додавай свій модифікатор Сили. Зброя з властивістю «фехтувальна», така як рапіра, може використовувати твій модифікатор Вправності, а не Сили.
- При здійсненні кидка атаки та нанесенні ушкоджень **далекобійною зброєю** додавай свій модифікатор Вправності. Рукопашна зброя з властивістю «метальна», така як ручна сокира, може використовувати твій модифікатор Сили, а не Вправності.

СТВОРЕННЯ БРЕНОРА, КРОК 5

Боб записує початкове спорядження, яке отримав від класу бійця і передісторії «народний герой». Воно включає в себе кольчугу і щит, які в поєднанні дають Бренору Клас Обладунку 18.

В якості зброї, Боб вибирає для Бренора бойову сокиру та дві ручні сокири. Його бойова сокира — рукопашна зброя, тому для атак і при нанесенні нею ушкоджень Бренор додає модифікатор Сили. Його бонус атаки дорівнює (+5). Це сума його модифікатора Сили (+3) плюс його бонус майстерності (+2).

Бойова сокира завдає 1к8 рубаних ушкоджень і Бренор додає до цього числа свій модифікатор Сили (+3), коли попадає по супернику, що в підсумку дає 1к8 + 3 рубаних ушкоджень. Коли Бренор метає ручну сокиру, у нього буде такий же бонус атаки (ручна сокира має властивість «метальна», тому використовує модифікатор Сили для розрахунку кидків атак і ушкоджень), тож ця зброя буде завдавати 1к6 + 3 рубаних ушкоджень.

6. ЗБЕРІТЬСЯ РАЗОМ

Більшість персонажів D&D не надто ефективні наодинці. Кожен персонаж грає певну роль у своєму **загоні** — групі шукачів пригод, яка злагоджено працює для досягнення спільної мети. Робота в команді та партнерство значно збільшують шанси вашого загону пережити більшість небезпек в світах D&D. Поговори з іншими гравцями і Майстром, щоб вирішити, чи знають ваші персонажі один одного, як вони зустрілися, і якого роду завдання буде виконувати група.

ПІСЛЯ 1 РІВНЯ

Коли твій персонаж вирушає в пригоду і долає випробування, він отримує Досвід (який виражається числом). Персонаж, який отримує достатню кількість Досвіду, покращує свої здібності. Це покращення називається **досягненням рівня**.

Коли твій персонаж досягає певного рівня, йому стають доступні нові класові уміння, вказані в описі його класу. Деякі з цих умінь дозволяють підвищити показники характеристик: або збільшити два показники на 1, або збільшити один показник на 2. Не можна підвищити показник характеристики вище 20. Крім того, на певних рівнях у кожного персонажа зростає його бонус майстерності.

Щоразу, коли ти досягаєш нового рівня, ти отримуєш ще 1 Кубик Здоров'я. Здійсни кидок цього кубика, додай свій бонус Статури, а отриманий результат (мінімум 1) додай до свого максимуму здоров'я. Або ж ти можеш додавати фіксоване значення, вказане на початку опису кожного класу, яке є середнім результатом кидка кубика (закругленим в більшу сторону).

Якщо при досягненні вищого рівня твій модифікатор Статури збільшується на 1, то твій максимум здоров'я також збільшується на 1 один з кожен твій рівень. Наприклад, коли Бренор досягає 8 рівня, він підвищує показник своєї Статури з 17 до 18, що в свою чергу збільшує його модифікатор Статури із +3 до +4. Завдяки цьому його максимум здоров'я тепер збільшується на 8.

Таблиця «Розвиток персонажа» містить інформацію про кількість Досвіду, необхідну для досягнення рівнів від 1 до 20, а також вказує бонус майстерності, який матиме персонаж на відповідному рівні. Звернись до інформації, включеної в опис твого класу, щоб ознайомитись з іншими покращеннями, які ти отримуєш на кожному рівні.

КАТЕГОРІЇ ГРИ

В таблиці «Розвиток персонажа» виділено чотири категорії гри. Ці категорії ніяк не пов'язані з правилами гри, вони просто дають загальне уявлення про те, як змінюється ігровий досвід в процесі досягнення персонажами вищих рівнів.

Персонажі першої категорії (рівні 1-4) — початківці. Вони навчаються умінням, які характеризують їх, як представників певного класу, включаючи прийняття вагомих рішень при виборі гілки класових умін (наприклад, Магічні Традиції у чарівника або Бойовий Архетип у бійця). Небезпеки, з якими вони стикаються, зазвичай пов'язані з загрозою для місцевих ферм або сіл.

РОЗВИТОК ПЕРСОНАЖА

Досвід	Рівень	Бонус майстерності
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6

Персонажі другої категорії (рівні 5-10) вже реалізували себе. Багато заклинателів на початку цієї категорії отримують доступ до заклинань 3 рівня, досягаючи нового ступеня магічної могутності з такими заклинаннями як *вогняна куля* і *блискавка*. Герої другої категорії, які належать до класів, що спеціалізуються на застосуванні зброї, отримують можливість здійснювати кілька атак за раунд. Ці персонажі грають важливу роль у боротьбі з небезпеками, які загрожують містам і королівствам.

Персонажі третьої категорії (рівні 11-16) досягають рівня могутності, який високо підносить їх над звичайними людьми і робить їх особливими навіть серед інших шукачів пригод. На 11 рівні багато заклинателів отримують доступ до заклинань 6 рівня, які дарують ефекти, раніше недосяжні для гравців. Інші персонажі отримують уміння, які дозволяють їм здійснювати ще більше атак або робити ці атаки набагато могутнішими. Ці величні шукачі пригод часто протистоять загрозам, що повисли над регіонами і континентами.

Персонажі четвертої категорії (рівні 17-20) досягають вершини умінь своїх класів, стаючи легендарними героями (або лиходіями). Доля світу та фундаментальні закони мультивсесвіту можуть залежати від результату їхніх пригод.

РОЗДІЛ 2. РАСИ

Відвідуючи одне з найбільших міст серед світів D&D: Глибоководдя, Вільне Місто Сірого Яструба, або навіть надприродний Сигіл, Місто Дверей, не можливо не наповнитись емоціями. Звучать розмови на незліченній кількості мов. Запахи приготованої їжі на дюжинах різних кухонь змішуються із запахами переповнених вулиць та поганої санітарії. Будівлі, які належать до низки архітектурних стилів, відображають різноманітне походження своїх жителів.

А самі жителі — істоти різного розміру, форми і кольору, в одязі безлічі стилів та фасонів — представники надзвичайно не схожих між собою рас: від мініатюрних напіврosликів і міцних дворгів, до величних та струнких ельфів, які живуть серед людей безлічі етнічних груп.

Тут мешкають і більш екзотичні раси, розсіяні серед більш поширених: масивний драконороджений, який проштовхується через натовп, і спритний тифлінґ, який ховається в тіні з лихою іскрою в очах. Тим часом, група гномів голосно регоче, доки один з них запускає хитромудру дерев'яну іграшку, яка рухається сама по собі. Напів-ельфи та напів-орки живуть і працюють поруч з людьми, хоч і повною мірою не належать до жодної з народностей своїх батьків. Тут же ховається від сонця самотній дроу, утікач з підземних просторів Підзем'я, який намагається вижити в світі, де від таких як він тримають осторонь.

ВИБІР РАСИ

Люди — найбільш поширений народ в D&D, але вони живуть пліч-о-пліч з дварфами, ельфами, напіврosликами та іншими фантастичними расами. Твій персонаж може належати до будь-якого з цих народів.

Не кожна розумна раса мультивсесвіту підходить для персонажа гравця. Популярні групи шукачів пригод в основному складаються з дворгів, ельфів, напіврosликів і людей. Рідше зустрічаються драконороджені, напів-ельфи, напів-орки, гноми та тифлінґи. Дроу, різновид ельфів, теж зустрічаються досить нечасто.

Вибір раси впливає на різні аспекти твого персонажа. Раса визначає основні якості, які персонаж матиме протягом своєї кар'єри. Перш ніж вибрати расу, подумай, яким саме персонажем ти б хотів грати. Наприклад, напіврoслик є чудовим вибором для хитрого спритника, з дворгів добре виходять стійкі бійці, а ельф від природи має хист до чарів та магії.

Раса персонажа не лише надає підвищення характеристик і дарує расові особливості, але й надихає на ідеї для створення передісторії персонажа. В описі кожної раси в цьому розділі міститься інформація, яка допоможе грати персонажем цієї раси. Вона включає в себе загальні відомості про характер, зовнішній вигляд, суспільний устрій і популярний світогляд. Ці подробиці служитимуть відправною точкою для роздумів про твого персонажа, адже шукачі пригод можуть суттєво відрізнятися від середнього представника своєї раси. Тож перед визначенням передісторії та характеру героя варто обміркувати, чим саме він відрізняється від інших собі подібних.

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ

В описі кожної раси вказані расові особливості, якими володіє будь-який представник цієї раси. Наступні пункти зустрічаються в описах більшості рас:

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Кожна раса підвищує показник однієї або більше характеристик персонажа.

ВІК

У цьому пункті вказується, в якому віці представник тієї чи іншої раси вважається дорослим, а також приблизна тривалість його життя. Ти можеш почати гру персонажем будь-якого віку, що може послужити обґрунтуванням деяких його характеристик. Наприклад, при грі дуже молодим або старим персонажем, вік може бути причиною низьких показників Сили або Статури, в той час як старший вік логічно пояснює високі показники Мудрості та Інтелекту.

СВІТОГЛЯД

Більшість рас мають схильність до певного світогляду, що і описано в даному пункті. Це ніяк не обмежує твого персонажа, але розуміння того, чому всупереч суворо законослухняному суспільству твій дверг виріс хаотичним, допоможе тобі краще вжитися в роль.

РОЗМІР

Персонажі більшості рас є Середнього розміру. У цю категорію потрапляють істоти зростом від 120 до 240 сантиметрів. Представники деяких рас вважаються Маленькими (від 60 до 120 сантиметрів), і через це деякі ігрові правила діють на них по-іншому. Найбільша відмінність в розмірах

полягає у тому, що істоти Маленького розміру зазнають труднощів, коли б'ються важкою зброєю (детальніше пояснюється у розділі 6).

ШВИДКІСТЬ

Твоя швидкість визначає, як далеко може пройти персонаж під час подорожі (дивись розділ 8) та під час бою (дивись розділ 9).

МОВИ

Від раси залежить, на яких мовах твій персонаж може говорити, читати і писати. Список мов, найбільш поширених в мультивсесвіті D&D, наведено у розділі 4.

ПІДВИДИ

Деякі раси поділяюся на підвиди. Представники підвиду поєднують в собі усі якості основної раси з особливостями, притаманними виключно їхньому підвиду. Відносини між представниками різних підвидів однієї раси можуть суттєво відрізнятися в залежності від конкретної раси та ігрового світу. У Сазі про Спис, наприклад, гірські та пагорбні дверги живуть разом і являють собою два різних клани одного народу. У той же час, в Забутих Королівствах вони живуть у різних краях й звуться, відповідно, щитовими і золотими двергами.



ДВЕРГ

«Ти спізнився, ельф!» — Почувся знайомий грубий голос. Бренор Бетлхаммер піднявся на труп убитого ним єті, геть не звертаючи уваги на те, що під ним корчився його ельфійський друг. Не дивлячись на незручності, Дріззт все ж був радий бачити цей великий ніс і руду бороду. «Я так і знав, що ти вляпався в якусь історію і мені знову доведеться тебе витягувати!».

— Р. А. Сальваторе, *Магічний кристал*

Сповнені стародавньої величі королівства і вирізані в товщі гір палати, удари кирок і молотків, що лунають в глибоких шахтах, палаючий ковальський горн, вірність клану і традиціям, горюча ненависть до гоблінів і орків — ось речі, які об'єднують усіх двергів.

НЕВИСОКІ, АЛЕ МІЦНІ

Сміливі і витривалі, дверги відомі як досвідчені воїни, шахтарі, каменярі та металурги. Хоча вони і не вищі 150 сантиметрів, дверги настільки широкоплечі і щільні, що важать не менше, як середньостатистична людина. Їхня відвага і витривалість також не поступається представникам більш високорослих народів.

Шкіра у двергів різниться від темно-коричневої до світлої, з червонуватим відтінком. Найбільш поширений відтінок — світло-коричневий або смаглявий, як відтінки різних видів ґрунту. Волосся, яке вони носять довгим і зібраним в

НЕДОВІРЛИВІ

Дверги досить непогано ладнають з представниками інших рас. «Від знайомого до друга — різниця в сто років». Ця двергська приказка, можливо і перебільшує, але чітко дає зрозуміти, як складно людям та іншим короткоживучим расам заслужити у двергів довіру.

Про ельфів. «Нерозумно покладатися на ельфів. Ніколи не знаєш, що вони можуть зробити в наступну мить. Якщо справа доходить до бійки, вони можуть як вихопити меч, так і заспівати вам пісеньку. Вони вітряні та легковажні, і тільки дві речі можна сказати напевно: У них мало ковалів, проте ті, які є, відмінно знають свою справу. А коли орки та гобліни спускаються зі своїх гір в черговий набіг, краще мати ельфів за союзників. Не так добре, як інших двергів, звичайно, але ніхто не стане сумніватись, що вони ненавидять орків не мене нашого».

Про напіврosликів. «Вони, звичайно, милий народ. Але покажіть мені напіврослика-героя. Їхню імперію або могутню армію? Хоча б пристойний скарб, зроблений їхніми руками? Нічого! Як взагалі можна їх сприймати всерйоз?»

Про людей. «Ти витрачаєш час, аби пізнати людину, а вона взяла, і вмерла. Якщо пощастить, у неї залишиться сім'я — дочка або внучка, або хоч хтось з гідними її пам'яті руками чи серцем. Як можна стати людині товаришем, а потім спостерігати, як вона помирає? Проте якщо вони взяли собі щось у голову, то досягнуть цього, будь це скарб дракона чи трон цілої імперії. Не можна не захоплюватися такою цілеспрямованістю, навіть незважаючи на те, що найчастіше це приносить їм лише проблеми».

прості зачіски, зазвичай чорного, сірого або коричневого кольору, хоча у двергів з блідою шкірою часто зустрічається і руде волосся. Дверги-чоловіки дуже цінують свої бороди і ретельно за ними доглядають.

ХОРОША ПАМ'ЯТЬ І ТРИВАЛІ ОБРАЗИ

Дверги можуть жити понад 400 років, а найстаріші з них часто пам'ятають цей світ зовсім інакшим. Наприклад, деякі з двергів-старців цитаделі Фелбарр (в світі Забутих Королівств) можуть пригадати дні, коли понад три століття тому орки завоювали їхню фортецю і вигнали їх з рідного дому на наступні 250 років. Така довговічність дає їм особливий погляд на світ, якого позбавлені коротко-живучі раси на кшталт людей і напіврosликів.

Дверги стійкі і витривалі, як самі гори, від яких вони в захваті. Вони стоїчно протистоять змінам століть і майже не міняються. Вони поважають традиції своїх кланів, простежуючи свій родовід до самого заснування найдавніших твердинь на світанку молодого світу, і вони просто так не відмовляються від своїх звичаїв. Частиною цих традицій є відданість богам двергів, які заохочують властиві двергам ідеали: старанну працю, вправність у бою та любов до ковальської справи.

Двергам притаманні непохитність, лояльність, вірність своєму слову та рішучість в діях, яка часом переходить у впертість. У багатьох двергів сильно розвинене почуття справедливості і вони повільно прощають вчинене їм зло. Зло, заподіяне одному двергу, це зло, заподіяне усьому його клану. Таким чином, спроба помститися одному з двергів може перетворитися у ворожнечу, яка захопила цілий клан.

КЛАНИ І КОРОЛІВСТВА

Королівства двергів лежать глибоко під горами, де дверги добувають дорогоцінні метали і камені, а також кують чудові речі. Вони люблять красу дорогоцінних металів і ювелірних виробів, а у деяких двергів ця любов легко здатна перерости у жадібність. Цінності, які їм не вдається знайти у своїх горах, вони отримують завдяки торгівлі. Дверги не люблять кораблів, проте заповзятливі люди і напіврослики часто торгують двергськими товарами через водні шляхи. Благонадійним представникам цих рас завжди раді в поселеннях двергів, хоч деякі місця там закриті навіть для них.

Головним елементом двергського суспільства є клан, адже дверги дуже високо цінують соціальний статус. Навіть дверги, які живуть далеко від своїх королівств, зберігають свою приналежність до клану, вміють впізнавати належних до нього одноплемінників і звертаються до імен предків, вимовляючи клятви та вигукуючи прокльони. Позбавлення приналежності до клану — це найгірше покарання, яке може випасти на долю дверга.

В чужих землях дверги, зазвичай, працюють ремісниками, найчастіше зброярами або ювелірами. Деякі стають найманцями або охоронцями, котрих більш за все цінять за притаманну їм хоробрість та відданість.

БОГИ, ЗОЛОТО, КЛАН

Дверг, який вибрав шлях шукача пригод, може керуватися жагою до пошуку скарбів — або для особистого користування, або досягнення певної мети, або навіть заради альтруїстичного бажання допомогти іншим. Деякими двергами може керувати божественне натхнення, прямий наказ, або бажання принести славу одному з двергських божеств. Клан та предки також можуть відігравати вагому роль у мотивації. Дверг може шукати спосіб повернути втрачену честь своєму клану, помститися древньому ворогові або повернути собі місце в общині, з якої він був вигнаний. Або ж він може відправитися на пошуки сокири, загубленої предком на полі бою століття назад.

ІМЕНА ДВЕРГІВ

За звичаєм, ім'я двергу дає старійшина його клану. Кожне належне ім'я передається з покоління в покоління. Ім'я дверга належить клану, а не окремому двергу.

Дверг, який зганьбив своє ім'я, позбавляється його і, відповідно до законів, йому забороняється використовувати будь-яке інше двергське ім'я.

Чоловічі імена: Адрік, Альберіх, Баерн, Баренд, Броттор, Бренор, Вейт, Вондал, Ґардаін, Даррак, Даін, Делґар, Еберк, Ейнкіль, Кілдрак, Морґран, Орсік, Оскар, Ранґрім, Рюрик, Таклінн, Торадін, Тордек, Торін, Травок, Траубон, Ульфґар, Фарґрім.

Жіночі імена: Артін, Бардрін, Вістра, Ґуннлода, Ґурдіс, Даґнал, Дієза, Ельдет, Ембер, Катра, Крістід, Ліфтраса, Мардред, Одхільда, Рісвін, Саннл, Торбера, Торґа, Фалкрунн, Фінеллі, Хельджа, Хлін, Ілдея

Назви кланів: Балдерк, Бойовий Молот, Вогненна Кузня, Горунн, Данкіл, Залізний Кулак, Крижана Борода, Лодерр, Лютґер, Міцне Ковадло, Рамнахейм, Стракельн, Торун, Унґарт, Холдерхек.

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ ДВЕРГІВ

Твій персонаж-дверг має низку вроджених здібностей, які є частиною його природи.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Статури збільшується на 2.

Вік. Дверги дорослішають з тією ж швидкістю, що і люди, але вважаються молодими, доки не досягнуть 50-річного віку. В середньому, вони живуть трохи більше 350 років.

Світогляд. Більшість двергів законослухняні і твердо вірять в переваги добре організованого суспільства. Вони тягнуться до добра, мають розвинене почуття справедливості певні, що кожен повинен коритись букві закону і порядку.

Розмір. Середній зріст дверга зазвичай становить 120-150 сантиметрів, а важать вони близько 70 кілограм. Твій розмір — Середній.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 5 метрів. Твоя швидкість не знижується, якщо ти носиш важкий обладунок.

Темний зір. Внаслідок тривалого життя під землею ти володієш чудовим зором у темряві та при тьмяному світлі. На відстані 12 метрів при тьмяному світлі ти бачиш так, ніби це яскраве світло, а у темряві так, ніби це тьмяне світло. У темряві ти не розрізняєш кольори і бачиш все у відтінках сірого.

Двергська стійкість. Ти робиш з перевагою кидки рятунку від отрути, а також маєш опір до ушкоджень отрутою (пояснюється в розділі 9).

Бойова підготовка двергів. Ти володієш бойовою сокирою, ручною сокирою, легким молотом та бойовим молотом.

Володіння інструментами. Ти володієш одним видом ремісничих інструментів на твій вибір: інструментами коваля, пивовара або каменяра.

Знання каменю. Коли ти робиш перевірку Інтелекту (Історії), пов'язану з роботою по каменю, вважається, що ти володієш навичкою Історія, плюс ти також додаєш до такої перевірки свій подвоєний бонус майстерності замість звичайного.

Мови. Ти розмовляєш, читаєш і пишеш на загальній та двергській мовах. Мова двергів складається з твердих приголосних і гортанних звуків, і цей акцент буде присутній у будь-якій мові, на якій дверг буде розмовляти.

Підвиди. Світи D&D населяють два основних підвиди двергів: гірські дверги та пагорбні дверги. Вибери один з цих підвидів.

ГІРСЬКИЙ ДВЕРГ

Будучи гірським двергом, ти є сильним, витривалим, і пристосованим до життя в суворій місцевості. Ти досить високий (за двергськими стандартами) і, скоріш за все, світлошкірий. Щитові дверги з північного Фаеруна, а також правлячий клан Хіларі і благородний клан Девар із Саги про Спис, є гірськими двергами.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Сили збільшується на 2.

Володіння обладунками двергів. Ти володієш легкими і середніми обладунками.

ПАГОРБНИЙ ДВЕРГ

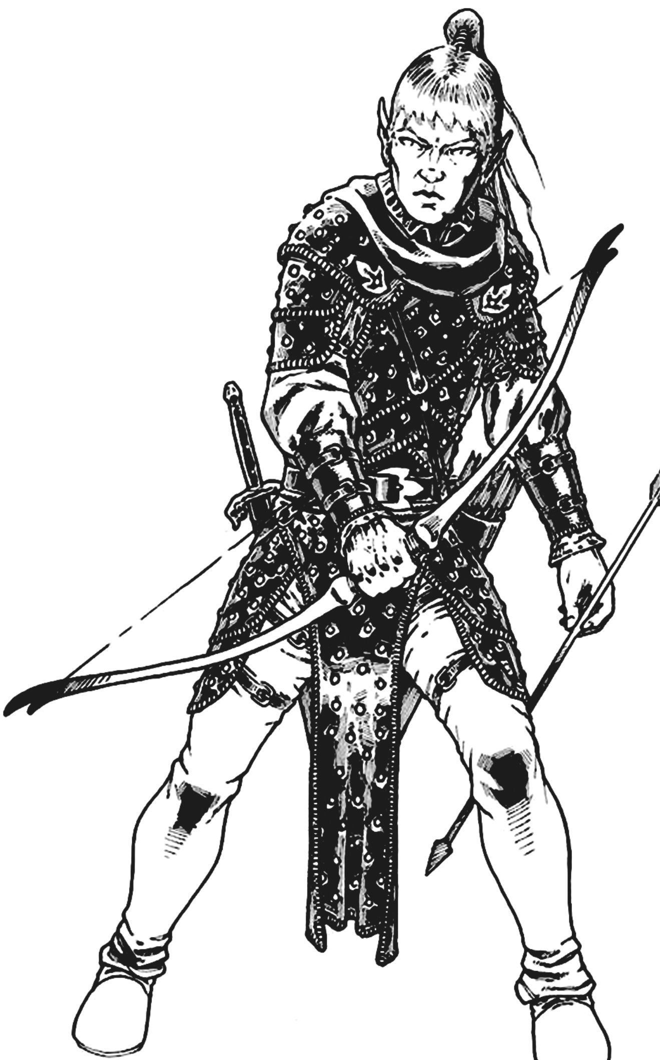
Будучи пагорбним двергом, ти володієш загостреним чуттям, розвиненою інтуїцією і чудовою стійкістю. Золоті дверги Фаеруна зі свого могутнього південного королівства є пагорбними двергами, так само, які і вигнанці нейдари і шалені клари із Кріна (світ Саги про Спис).

Підвищення характеристики. Показник твоєї Мудрості збільшується на 1.

Двергська стійкість. Твій максимум здоров'я збільшується на 1, і він також збільшується на 1 щоразу, коли ти досягаєш вищого рівня.

ЦВЕРГИ

У глибоких містах Підзем'я живуть цверги, або сірі дверги. Вони часто проводять жорстокі нальоти на поверхню, а полонених рабів продають іншим расам Підзем'я. Сірі дверги володіють вродженою здатністю ставати невидимими і можуть тимчасово виростати до гігантського розміру.



ЕЛЬФ

«Я й уявити не міг, що десь існує подібна краса,» тихо промовив Золотий Місяць. Денний перехід видався нелегким, зате нагорода, яка чекала на них в кінці, перевершила всі очікування. Із високого стрімчака погляду мандрівників відкрилось овіяне легендами місто Кваліност.

По кутах міста підносилися чотири високих тонких шпиля, викладених з білого, обробленого сріблом каменю. Від шпиля до шпиля тяглися невагомі арки. Колись їх викували майстерні гноми; кожна здатна була витримати вагу марширующої армії, але здавалося — сяде птах, і вони впадуть. Арки позначали кордон міста; Кваліност не ховався за стінами, а навпаки, з любов'ю розкрив свої обійми лісу.

— Маргарет Уейс і Трейсі Хікмен,
Дракони осінніх сутінків

Ельфи — це чарівний народ, що володіє неземною витонченістю, та живе в світі, не будучи його невід'ємною частиною. Вони мешкають у місцях, наповнених повітряною красою — в глибинах прадавніх лісів або в срібних оселях, увінчаних блискучими шпилями, які переливаються чарівним світлом. Там легкі подихи вітру розносять уривки ніжних ароматів і тихих мелодій. Ельфи люблять природу і магію, музику і поезію, та все прекрасне, що є в світі.

СТРУНКІ ТА ВИТОНЧЕНІ

Володіючи неземною витонченістю і тонкими рисами, ельфи здаються людям і представникам інших рас аж занадто гарними. В середньому, вони трохи нижчі від людей, їхній зріст коливається від 150 до 180 сантиметрів. Вони стрункіші за людей, і важать від 45 до 65 кілограмів. Чоловіки і жінки майже однакового зросту, а чоловіки важать лише трохи більше.

Кольори шкіри у ельфів включають в себе усі людські відтінки, а також кольори з мідним, бронзовим та блакитно-білим відливом. Волосся, окрім людських кольорів, може бути зеленим або синім, а очі приймати відтінок рідкого золота чи срібла. У ельфів не росте волосся на обличчі, і також майже відсутнє волосся на тілі. Вони надають перевагу елегантному одягу яскравих кольорів і простим, але витонченим прикрасам.

НЕПІДВЛАДНИЙ ЧАСОВІ ПОГЛЯД

Ельфи здатні жити понад 700 років і це дає їм більш обширний погляд на проблеми, які турбують короткоживучі раси. Довготривалі події частіше здаються їм незначущими, і зазвичай ними керує цікавість, а не жадібність. В дрібних сутичках вони в основному проявляють байдужість і залишаються осторонь. Проте у разі переслідування мети, виконання завдання або вивчення нового навику, ельфи залишаються зібраними і цілеспрямованими. Вони не поспішають заводити друзів або ворогів, а всі образи пробачають дуже повільно. На дрібні приниження вони відповідають зневагою, а на більш суттєві — помстою.

Подібно молодим гілкам дерева, ельфи проявляють гнучкість перед лицем небезпеки. Вони вірять в дипломатію і рахують, що краще залагодити розбіжність за допомогою компромісу, аніж дозволити розгорнутись насильству. Вони здатні відступити перед обличчям небезпеки вглиб своїх лісів, та впевнені, що просто зможуть перечекати, доки загарбники підуть. Але у потрібний момент ельфи здатні проявити і свою військову сторону, демонструючи неабияке володіння мечем, луком і тактикою.

ПРИХОВАНІ КОРОЛІВСТВА

Більшість ельфів живуть у маленьких лісових селах, захованих поміж дерев. Вони полюють на дичину, збирають їжу та вирощують овочі. Природжені здібності та магія дозволяють їм прогодувати себе без вирубки лісу та потреби обробляти землю. Вони також талановиті ремісники, які виготовляють якісний одяг і витвори мистецтва. Їхні контакти з іншими народами зазвичай обмежені, проте деякі ельфи все ж досягли успіху в торгівлі, обмінюючи свої товари на метали, які їхній народ не любить добувати власними силами.

Ельфи, які зустрічаються за межами рідних земель, найчастіше виявляються мандрівними артистами або мудрецями. Людські дворяни часто сперечаються між собою за послуги ельфа-наставника, який здатен навчити їхніх дітей як фехтуванню мечем, так і секретам магії.

ЗАРОЗУМІЛІ, ПРОТЕ ЛЮБ'ЯЗНІ

Хоча ельфи можуть бути зарозумілими, вони зазвичай люб'язні навіть з тими, хто не виправдав їхніх високих очікувань. Як правило, це стосується усіх представників інших рас. Але найчастіше вони все-таки здатні знайти щось хороше майже в кожному.

Про дверґів. «Дверги нудні, неотесані дурні. Але свою нестачу почуття гумору, витонченості і етикету вони здатні компенсувати відвагою. І смію зауважити, вироби їхніх ковалів часто здатні зрівнятися навіть з ельфійськими».

Про напіврosликів. «Напіврослики — народ простих задоволень, проте це не дає привід їх зневажати. Вони хороші особи, які піклуються одне про одного, доглядають за своїми садами, і вже встигли довести, що при необхідності можуть бути набагато сильнішими, ніж може здатися спочатку».

Про людей. «Вся ця поспішність, їхні амбіції та прагнення досягти чого-небудь, перш ніж дійдуть кінця виділені їм роки життя — іноді все це здається настільки даремним. Але погляньте на те, чого вони домоглися, і ви почнете цінувати їхню жагу до звершень. Якби тільки вони могли трохи зменшити оберти і стати бодай трішечки стриманішими».

ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ПРИГОДИ

Ельфи беруться за пригоди через пристрасть до мандрів. Завдяки своєму довгому терміну життя, вони можуть присвятити цілі століття вивченню або дослідженню. Їм не подобається темп людського суспільства та їхні денні розпорядки, тож вони вважають за краще знайти собі заняття, яке дозволяє їм частіше подорожувати, задаючи свій власний ритм життя. Ельфам також подобається відточувати свою військову майстерність або досягати магічної могутності. Деякі з них можуть приєднатися до повстанців, що борються проти гнобителів, а інші стають борцями за моральні цінності.

ЕЛЬФІЙСЬКІ ІМЕНА

Ельф вважається дитиною, доки сам себе не оголосить дорослими приблизно на сотому році свого життя. Ну а до цього часу ельфи носять свої дитячі імена.

Досягаючи зрілості, ельф вибирає собі нове, доросле ім'я, хоча ті, хто знав його під дитячим ім'ям, можуть і далі продовжувати користуватися ним. Ім'я кожного дорослого ельфа унікальне, хоча й може відображати імена шанованих особистостей або членів сім'ї. Чоловічі і жіночі імена розрізняються лише незначною мірою і чіткої межі між ними немає. Також кожен ельф носить прізвище, яке зазвичай є поєднанням кількох ельфійських слів. Деякі ельфи, які подорожують серед людей, перекладають своє прізвище на Загальну мову, тоді як інші зберігають ельфійську версію.

Дитячі імена: Ара, Брін, Валь, Дель, Ерін, Інніл. Лаель, Мелла, Наеріс, Наіль, Раель, Рінн, Сай, Сіллін, Тіа, Фаен, Фанн

Чоловічі дорослі імена: Адран, Аелар, Араміль, Араннiс, Ауст, Бейро, Берріан, Варіс, Галінндан, Еніаліс, Ердан, Ереван, Івелліос, Іммераль, Каррік, Куаріон, Лаусіан, Міндартіс, Паеліас, Перен, Ролен, Ріардон, Совелісс, Таміорн, Тарівол, Терен, Хадарай, Хейян, Хімо

Жіночі дорослі імена: Адріа, Альтеа, Анастріанна, Андрасте, Антінуа, Бетрінна, Бірель, Ваданія, Валанта, Джеленетт, Друсілія, Енна, Єлена, Каелінн, Квеленна, Квіласі, Кейлет, Ксанафія, Лешану, Ліа, Міалі, Меріель, Найвара, Саріель, Сілакві, Теїрастра, Тіа, Фелосіаль, Шава, Шанайра

Прізвища (переклад на загальну): Амакіір (Блискуча Квітка), Амастасія (Зоряна Квітка), Галанодель (Місячний Шепіт), Ільфелкіір (Блискучий Бутон), Ксілосент (Золотий Пелюсток), Ліадон (Срібний Лист), Найл (Нічний Бриз), Сіанодель (Місячний Струмок), Холіміон (Діамантова Роса)

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ ЕЛЬФІВ

Твій персонаж-ельф має низку різноманітних якостей, що відображають тисячоліття вдосконалення.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Вправності збільшується на 2.

Вік. Незважаючи на те, що фізично ельфи дорослішають в тому ж віці, що й люди, їхнє усвідомлення про дорослішання виходить за рамки фізичного розвитку, і походить більше зі сфери життєвого досвіду. Зазвичай ельф отримує статус дорослого та доросле ім'я у віці 100 років та може прожити до 750 років.

Світогляд. Ельфи люблять свободу, різноманітність і самовираження. Таким чином, вони схиляються до позитивних аспектів хаосу. Вони цінують захист чужої свободи так само, як і своєї власної, і частіше за все вони є добрими. Винятком з цього правила є дроу. Їхнє вигнання в Підзем'я зробило їх злісними і небезпечними. Дроу найчастіше бувають є злими.

Розмір. Середній зріст ельфів становить 150-180 сантиметрів, і у них часто зустрічається худорлява статура. Твій розмір — Середній.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 6 метрів.

Темний зір. Звикнувши до життя в темних лісах, ти володієш чудовим зором в темряві і при тьмяному світлі. На відстані 12 метрів при тьмяному світлі ти бачиш так, ніби це яскраве світло, а у темряві так, ніби це тьмяне світло. У темряві ти не розрізняєш кольори і бачиш все у відтінках сірого.

Загострене чуття. Ти володієш навичкою Уважність.

Фейська спадщина. Ти робиш з перевагою кидки рятунку проти причарування, і тебе також неможливо приспати за допомогою магії.

Транс. Ельфи не сплять. Натомість вони занурюються в глибоку медитацію, перебуваючи у напівпритомному стані до 4 годин на добу (в загальній мові таку медитацію називають «трансом»). Під час цієї медитації ти можеш мріяти про різні речі. Деякі з цих мрій є ментальними вправами, виробленими за роки тренувань. Після завершення такого відпочинку ти отримуєш такі ж переваги, які отримує людина після 8 годин сну.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній та ельфійській мовах. Мова ельфів милозвучна, з витонченими інтонаціями і складною граматикою. Ельфійська література багата і різноманітна, а вірші та пісні відомі серед представників інших рас. Багато бардів вчать ельфійську мову, щоб додати їхні пісні у свій репертуар.

Підвиди. Древній розкол серед ельфійських народів призвів до виникнення трьох підвидів: вищих ельфів, лісових ельфів та темних ельфів, яких зазвичай називають дроу. Вибери один з цих підвидів. У деяких світах різці підвиди також поділяються на групи (наприклад на сонячних і місячних ельфів зі світу Забутих Королівств) тому якщо хочеш, можеш вибрати і більш витончений варіант.

ВИЩИЙ ЕЛЬФ

Оскільки ти — вищий ельф, у тебе гострий розум і тобі знайомі основи магії. У багатьох світах D&D існує два види вищих ельфів. Один вид (який включає сірих ельфів та ельфів долин Сірого Яструба, сільванесті із Саги про Спис і сонячних ельфів Забутих Королівств) зарозумілий і замкнутий, та вважає себе достойнішим за не-ельфів, або навіть інших ельфів. Другий вид (що включає вищих ельфів Сірого Яструба, кваліненесті з Саги про Спис і місячних ельфів з Забутих Королівств) більш поширений і доброзичливий, тому він часто зустрічається серед людей та інших народів.

У сонячних ельфів Фаеруна (також званих золотими ельфами або ельфами сходу) бронзова шкіра і волосся мідного, чорного або золотистого відтінку. У них золоті, сріблясті або чорні очі. Місячні ельфи (також звані срібними або сірими ельфами) набагато блідіші, з алебастровою шкірою, що іноді приймає синій відтінок. У них часто сріблясто-біле, чорне або синє волосся, але зустрічаються і різні відтінки світлих, коричневих і рудих тонів. У них сині або зелені очі з золотими вкрапленнями.

Підвищення характеристики. Показник твого Інтелекту збільшується на 1.

Володіння ельфійською зброєю. Ти володієш коротким мечем, довгим мечем, коротким луком і довгим луком.

Заговір. Ти знаєш один заговір зі списку чарівника. Базовою характеристикою для його виконання є Інтелект.

Додаткова мова. Ти можеш говорити, читати і писати на ще одній мові на власний вибір.

ЛІСОВИЙ ЕЛЬФ

Оскільки ти — лісовий ельф, у тебе загострені відчуття та інтуїція, а твої стрімкі ноги несуть тебе швидко і непомітно через рідні ліси. Ця категорія включає диких ельфів Сірого Яструба і кагонесті з Саги про Спис, а також раси, звані лісовими ельфами Сірого Яструба і Забутих Королівств. У Фаеруні лісові ельфи (також звані дикими або зеленими) є відлюдниками, які не довіряють іншим расам.

Шкіра лісових ельфів, як правило, має мідний відтінок, іноді зі слідами зеленого. У них часто коричневе або чорне волосся, проте іноді воно буває світлого або бронзового відтінків. У них зелені, карі або горіхового кольору очі.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Мудрості збільшується на 1.

Володіння ельфійською зброєю. Ти володієш коротким мечем, довгим мечем, коротким луком і довгим луком.

Прудконогість. Твоя базова швидкість ходьби збільшується до 7 метрів.

Маскування в дикій місцевості. Ти можеш спробувати сховатися, навіть якщо ти всього-на-всього зоні поганої видимості, створеній листям, сильним дощем, снігопадом, туманом або іншим природним явищем.

ТЕМНИЙ ЕЛЬФ (ДРОУ)

Нащадки більш давнього підвиду темношкірих ельфів, дроу були вигнані із земної поверхні за поклоніння богині Лолс і наслідуванню шляхам зла і обману. В глибинах Підзем'я вони побудували свою цивілізацію, влаштовану згідно Шляху Лолс. Також звані темними ельфами, дроу мають чорну шкіру, яка нагадує полірований обсидіан, і абсолютно біле, або дуже світле волосся. У них бліді очі (настільки бліді, що можуть здатися білими) з бузковим, срібним, рожевим, червоним або синім відтінком. Вони, як правило, менші та худіші від більшості ельфів.

Герої-дроу зустрічаються не часто, а ця раса існує не у всіх світах. Запитай у свого Майстра, чи можна тобі грати персонажем дроу.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Харизми збільшується на 1.

Чудовий темний зір. Твій темний зір має радіус 24 м.

Чутливість до сонця. Ти робиш з перешкодою кидки атак та перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на зір, коли ти, твоя ціль або предмет, з яким ти хочеш взаємодіяти, знаходиться під прямим сонячним світлом.

Магія дроу. Ти знаєш заговір *танцюючі вогники*. Коли ти досягнеш 3 рівня, ти можеш один раз на день виконати заклинання *фейський вогонь*. При досягненні 5 рівня ти також зможеш раз на день виконати заклинання *пітьма*. Базовою характеристикою для виконання цих заклинань є твоя Харизма. «Один раз на день» тут означає, що для повторного виконання цього заклинання за допомогою цієї особливості тобі потрібно спершу завершити тривалий відпочинок.

Володіння зброєю дроу. Ти володієш рапірою, коротким мечем і ручним арбалетом.

ТЕМРЯВА ДРОУ

Якби не одне славетний виняток, расу дроу досі могли б масово зневажати. Для більшості це раса демонопоклонників, які мешкають у глибинах Підзем'я, котрі з'являються лише в найтемніші ночі, щоб грабувати і вбивати мешканців поверхні, яких вони ненавидять. Їхнє суспільство розбещене і поклоняється Лолс, богині-павучисі, яка заохочує вбивство і винищення цілих родів при боротьбі за владу.

Проте, щонайменше один дроу зміг зламати цей стереотип. У світі Забутих Королівств Дріззт До'Урден, слідопит Півночі, проявив себе як доброчесний захисник слабких і невинних. Відмовившись від своєї спадщини та живучи у світі, що сприймав його зі страхом і відразою, Дріззт став зразком для тих небагатьох дроу, які слідують по його стопах, намагаючись знайти життя поза лихим суспільством їхньої домівки — Підзем'я.

Дроу переконані, що раси з поверхні є слабші та ні на що не годяться, крім як стати рабами. Дроу, у яких прокидається совість, або тим, хто вважає за необхідне співпрацювати з представниками інших рас, буває важко подолати забобони, особливо, коли вони самі частенько стають об'єктами ненависті.



НАПІВРОСЛИК

Реджис, єдиний напіврослик в межах сотні миль, зчепив долоні за головою і відкинувся на густо зарослий мохом стовбур дерева. Реджис був надзвичайно малим на зріст, навіть за мірками власного мініатюрного народу. Верхні кінчики його волосся стирчали навсебіч буйної гриви, проте живіт Реджиса ясно свідчив про те, що його власник любить з'їсти хороший обід, а то й декілька обідів, залежно від обставин. Довга крива палиця, що служила Реджису вудилищем, піднялась догори, трохи здригнулася, прилаштувалася зручніше між волохатими пальцями напіврослика і повисла над спокійними водами, бездоганно відбиваючись у дзеркальній поверхні озера.

– Р. А. Сальваторе, *Магічний кристал*

Мрією більшості напіврослика є домашній затишок — місце, де можна оселитися в спокої та тиші, подалі від мародерства чудовиськ і войовничих армій. Вогонь каміну, ситна їжа, добра випивка і дружня розмова. Хоча деякі напіврослики проживають свій вік у віддалених сільських громадах, інші збиваються в кочові табори, адже їх ваблять відкриті дороги, широкі обрії та можливість відкривати чудеса нових місць. Але навіть такі кочовики люблять спокій, смачну їжу, своє вогнище і свій будинок, навіть якщо це усього-на-всього візок, що трясеться по болотяній дорозі, або човник, що пливе за течією річки.

МАЛЕНЬКІ І ПРАКТИЧНІ

Крихітні напіврослики виживають у світі, сповненому більших істот, намагаючись уникати уваги, а якщо це стає неможливим — усе одно тримаються подалі від сутичок. Маючи зріст близько 90 сантиметрів, по них не скажеш, що вони здатні заподіяти шкоди, і саме завдяки цьому вони успішно існують століттями, залишаючись в тіні імперій, воєн і політичної боротьби. Вони схильні до повноти, і важать, в середньому, від 18 до 20 кілограм.

Шкіра у напіврosликів зустрічається від смаглявої до блідої, з рум'янцем. Їхнє кучеряве волосся зазвичай коричневого або рудого кольору. Очі напіврослика карі або горіхові. Чоловіки часто відпускають довгі бакенбарди, проте бороди носять рідко, а вуса ще рідше. Вони люблять носити простий, зручний одяг, надаючи перевагу яскравим кольорам.

Простота напіврosликів поширюється не тільки на їхній одяг. Вони насолоджуються задоволенням побутових потреб і простих радощів, приділяючи зовсім мало уваги розкоші. Навіть найбагатші з них вважають за краще зберігати своє добро в закритих скринях і підвалах, а не виставляти його на загальний огляд. Напіврослики вміють знаходити прості рішення своїх проблем і завжди дуже нетерплячі.

ДОБРІ ТА ДОПИТЛИВІ

Напіврослики — привітний і товариський народ. Вони цінують дружбу і родинні зв'язки так само, як власний будинок і камін, і лише в секреті можуть мріяти про золото і славу. Навіть ті з них, хто вирушає в пригоди, зазвичай обирають цей шлях, керуючись дружбою або суспільним благоустроєм, тягою до змін або цікавістю. Вони люблять відкривати для себе щось нове, навіть якщо це зовсім прості речі, на зразок екзотичної їжі або незнайомого стилю одягу.

Напіврослики легко піддаються жалю і не переносять вигляду чужих страждань. Вони щедрі та з радістю діляться тим, що мають, навіть у важкі часи.

ЄДИНІ З НАТОВПОМ

Напіврослики легко вливаються в общини людей, дверґів або ельфів, де їх цінують та завжди їм раді. Поєднання вродженої скритності та скромності дозволяє їм легко уникати зайвої уваги.

Напіврослики охоче співпрацюють з іншими, і вони вірні своїм друзям, незалежно від їхньої раси. Вони здатні проявляти дивовижну відвагу, коли їхнім родичам, друзям або спільнотам загрожує небезпека.

ПАСТОРАЛЬНІ БЛАГА

Більшість напіврosликів живе в маленьких, мирних громадах з великими фермами серед доглянутих долин. Вони рідко створюють власні королівства, і не тримають земель за межами своїх тихих володінь. Зазвичай вони не визнають у своїх общинах знаті або королівської влади, натомість прислухаючись до сімейних старійшин. Сім'ї напіврosликів зберігають свій традиційний уклад, незважаючи на підйоми і падіння імперій.

ПРИВІТНІ ТА ПОЗИТИВНІ

Напіврослики намагаються порозумітися з усіма та не схильні виносити поспішні судження — особливо негативного характеру.

Про дверґів. «Дверги — вірні друзі, і ви можете розраховувати на те, що вони завжди стримають своє слово. Але їм би не завадило хоча б іноді посміхатися».

Про ельфів. «Вони такі прекрасні! Їхні обличчя, їхня музика, грація і все інше! Вони ніби з'явилися з чудесного сну. Але ніхто не зможе точно сказати, що відбувається за їх усміхненими обличчями — напевно більше, ніж вони нам показують».

Про людей. «Люди, насправді, багато в чому схожі на нас. По крайній мірі, деякі з них. Відійдіть від замків і цитаделей, поговоріть з фермерами та скотарями, і ви побачите хороший, надійний народ. Не те, щоб барони чи солдати були поганими людьми — неможливо ними не захоплюватись. Адже захищаючи свої землі, вони також захищають і нас».

Велика кількість напіврosликів живе серед інших рас, де старанна робота і надійні перспективи приносять їм хороший прибуток. Деякі громади напіврosликів ведуть кочовий спосіб життя, подорожуючи на візках або плаваючи на човнах від одного місця до іншого.

ПОШУК МОЖЛИВОСТЕЙ

Напіврослики зазвичай стають на шлях шукача пригод, аби захистити свої громади чи підтримати своїх друзів, а також дослідити величезний, наповнений дивами, світ. Для них авантюризм це не стільки кар'єра, скільки просто можливість, а іноді і необхідність.

ІМЕНА НАПІВРОСЛИКІВ

Напіврослику дається ім'я, прізвище, та, іноді, прізвисько. Прізвища часто є прізвиськами, які приклеїлись так сильно, що стали передаватись з покоління у покоління.

Чоловічі імена: Альтон, Андер, Гаррет, Елдон, Ерріх, Кейд, Коррін, Лайл, Ліндал, Майло, Меррік, Осборн, Перрін, Рід, Роско, Уеллбі, Фіннан

Жіночі імена: Брі, Вані, Верна, Джилліан, Ендрю, Кітрі, Кора, Келлі, Лавінія, Лідда, Мерла, Недда, Паелія, Портія, Серафіна, Трім, Шаена, Юфемія

Прізвища: Вверхногастик, Висогогорб, Галькокид, Добробочка, Зеленофляг, Кущозбір, Лугодуг, Підгілкін, Реп'ях, Чайнолист

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ НАПІВРОСЛИКІВ

Твій персонаж-напіврослик володіє наступними здібностями.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Вправності збільшується на 2.

Вік. Напіврослики досягають зрілості в 20 років, і зазвичай живуть до середини свого другого століття.

Світогляд. Більшість напіврosликів законно-добрі. Як правило, вони добросердечні та люб'язні, не виносять чужого болю і не стерплять приниження. Також вони вірять у порядок та традиції, сильно покладаються на суспільство і віддають перевагу надійнішому шляху.

Розмір. Напіврослики мають середній зріст 90 сантиметрів і важать близько 18 кілограм. Твій розмір — Маленький.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 5 метрів.

Везучий. Якщо на к20 при кидку атаки, кидку рятунку або перевірці характеристики у тебе випадає «1», ти можеш перекинути кубик і мусиш використовувати новий результат.

Хоробрий. Ти робиш з перевагою кидки рятунку проти переляку.

Моторність напіврослика. Ти можеш вільно пересуватись через простір істот, більших від тебе за розміром.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній та мові напіврosликів. Мова напіврosликів не є таємною, проте вони не поспішають ділитися нею з іншими. Пишуть вони мало, тож не можуть похвалитись об'ємами власної літератури, але усні перекази у них дуже поширені. Майже всі напіврослики знають загальну мову, якою часто спілкуються з людьми в землях, через які ті подорожують.

Підвиди. Два основних підвиди напіврosликів, кремезні та легконогі, скоріше є двома великими родами, аніж істинними підвидами. Вибери один з них.

КРЕМЕЗНИЙ НАПІВРОСЛИК

Кремезні напіврослики є витривалішими за інших, і володіють певною стійкістю до отрут. Подейкують, що в їхніх жилах тече кров двергів. У світі Забутих Королівств таких напіврosликів звуть «сильними серцем», а найчастіше їх можна зустріти у південних краях.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Статури збільшується на 1.

Стійкість кремезних. Ти робиш з перевагою кидки рятунку проти отрути, а також маєш опір до ушкоджень отрутою.

ЛЕГКОНОГИЙ НАПІВРОСЛИК

Легконогі напіврослики вміють відмінно ховатися і часто використовують інших істот в якості укриття. Вони привітні і добре ладнають з іншими. У світі Забутих Королівств легконогі є найпоширенішою расою напіврosликів. Вони схильні до зміни локації, часто селяться по сусідству з іншими народами, або ведуть кочове життя. У світі Сірого Яструба таких напіврosликів називають «мохноногими» або «високорosликами».

Підвищення характеристики. Показник твоєї Харизми збільшується на 1.

Вроджена скритність. Ти можеш спробувати сховатись, якщо ти усього на-всього закритий істотою, більшою від тебе мінімум на одну категорію розміру.



ЛЮДИНА

Це були розповіді про неспокійний народ, який мандрував морями й річками на довгих кораблях, спершу для грабунку і розбою, а потім у пошуку місць для формування поселень. Але все ж з кожної сторінки випромінювалась енергія та любов до пригод. Ліріель читала більшу частину ночі, витрачаючи одну за одною дорогоцінні свічки.

Вона ніколи не приділяла так багато часу думкам про людей, але ці історії просто захоплювали її. Пожовклі сторінки розповідали про хоробрих героїв, дивних і лютих звірів, могутніх богів і магію, яка була невід'ємною частиною тих далеких земель.

— Елейн Каннінгем, *Дочка дроу*

У більшості світах люди — це наймолодша з поширених рас. Вони пізно вийшли на світову сцену і живуть набагато менше, ніж дверги, ельфи і дракони. Можливо, саме стисліcть їхніх життів змушує їх прагнути досягти якомога більшого у відведений їм час. Або, можливо, вони хочуть щось довести старшим расам, і тому створюють могутні імперії, засновані на завоюваннях та торгівлі. Чим би вони не керувались, люди завжди були інноваторами та першопрохідцями у більшості світів.

БАГАТОЛИКІ

Завдяки своїй схильності до міграції та завоювань, люди більш різноманітні фізично, ніж інші поширені раси. У людей немає поняття «типова зовнішність». Зріст середнього представника може становити від 150 до 190 сантиметрів, а

вага — від 55 до 110 кілограм. Відтінок шкіри у людей варіюється від майже чорного до дуже блідого, а волосся — від чорного до світлого кольору (хвилясте, кучеряве або пряме); чоловіки можуть відрощувати густе або рідке волосся на обличчі. Багато людей мають домішки нелюдської крові, яка вирізняє риси ельфів, орків, або предків іншого походження. Люди досягають повноліття орієнтовно в двадцять років і рідко доживають до свого першого століття.

РІЗНОМАНІТНІ У ВСЬОМУ

Люди є найбільш пристосованим і амбітним народом серед поширених рас. Їхні смаки, звичаї та обряди сильно різняться залежно від регіонів, в яких ті оселилися. Однак там, де вони селяться, вони залишаються надовго: будують міста, які стоять століттями, і великі королівства, що процвітають від епохи до епохи. У окремого представника може бути відносно коротка тривалість життя, але людська нація і культура зберігає традиції від своїх витоків протягом дуже довгого часу. Вони живуть сьогоднішнім днем, що вельми добре підходить для пригодницького життя, плюс до того ж це дозволяє їм формувати плани на майбутнє, прагнучи залишити після себе достойну спадщину. Індивідуально або в групах, люди легко пристосовуються до ситуацій, і завжди залишаються уважними до мінливої політичної та соціальної динаміки.

МІЦНІ ОРГАНІЗАЦІЇ

Там, де достатньо одного ельфа або дверга для несення відповідальності за охорону особливого місця або великої таємниці, людина створює цілі священні порядки та організації. В той час, як клани двергів та старійшини напівросликів передають свої традиції новим поколінням, людські храми, уряди, бібліотеки і збірки законів відображають їхні традиції в анналах історії. Люди мріють про безсмертя, але досягають його тим (за винятком тих, хто для уникнення смерті стає нежиттю або досягає божественного піднесення), що продовжують жити в пам'яті близьких після власної смерті.

Хоч деякі люди можуть бути ксенофобами, в цілому їхнє суспільство дуже змішане. На землях людей мешкає велика кількість нелюдських рас, в порівнянні з кількістю людей, які живуть на землях не-людей.

ВТІЛЕННЯ АМБІЦІЙ

Люди, які шукають пригод, є найбільш сміливими і амбітними представниками своєї раси. Вони прагнуть прославитись в очах своїх товаришів, накопичуючи владу, майно та популярність. Найчастіше люди борються за конкретну ціль, а не за розширення територій або процвітання окремих фракцій.

ЛЮДСЬКІ ІМЕНА ТА ЕТНОСИ

Оскільки культура людей найрізноманітніша серед усіх існуючих рас, у них немає типових імен. Деякі батьки дають своїм дітям імена на інших мовах, наприклад на дверґській або ельфійській (вимовлені більш-менш правильно), але

КРАЩІ ДРУЗІ ДЛЯ КОЖНОГО

Так само легко, як вони змішуються один з одним, люди асимілюються з представниками інших рас. Вони можуть ужитися майже з усіма, хоча і рідко зближуються. Люди служать послами, дипломатами, магістрами, торговцями і чиновниками всіх мастей.

Про двергів. «Це міцний народ і вірні друзі, які тримають своє слово. І все ж, їхня жага багатства одного дня їх погубить».

Про ельфів. «Краще не блукати в ельфійських лісах. Вони не люблять непроханих гостей, та, скоріш за все, можуть продірявити тебе стрілою. Але якщо ельф зможе подолати кляту расову гордість і почне спілкуватися з тобою, як з рівним, ти зможеш багато чого у нього навчитися».

Про напівросликів. «Важко перехвалити вечерю в домі напіврослика, приблизно так само важко, як і ненароком не пробити йому низьку стелю своєю головою; хороша їжа та гарні історії перед затишним теплим каміном. Якби у напівросликів було більше амбіцій, вони дійсно були б чогось варті».

більшість людей отримують імена, пов'язані з культурою свого регіону або традиціями предків.

Культура побуту і фізичні здібності людей можуть сильно різнитись в залежності від регіону. У Забутих Королівствах, наприклад, одяг, архітектура, кухня, музика, і література в північно-західних землях Срібних Пустот відрізняються від тих, які поширені в далекому Терміші або Імпілтурі на сході, і зовсім не схожі на інші аналоги в далекому Кара-Турі. Фізичні здібності людей змінюються залежно від діяльності їхніх предків, тому люди Срібних Пустот зустрічаються з усіма можливими поєднаннями кольорів шкіри.

У Забутих Королівствах широко відомі дев'ять етнічних груп, хоча більше дюжини інших знаходяться в більш локалізованих областях Фаеруна. Ці групи і типові імена їхніх представників можуть бути використані в якості прикладу, незалежно від того, з якого світу твій персонаж-людина.

ДАМАРЦІ

Ця група історично розташувались на північному заході Фаеруна. Дамарці мають середній зріст і статуру, а відтінок шкіри у них варіюється від смаглявого до світлого. Їхнє волосся зазвичай коричневе або чорне, колір очей може сильно різнитись, проте карі очі — найпоширеніші.

Імена дамарців: (Чоловічі) Айвор, Бор, Глер, Григір, Іган, Козеф, Мівать, Орел, Павло, Сергор, Фодель; (Жіночі) Алетра, Зора, Кара, Катернін, Мара, Наталі, Ольма, Тана; (Прізвища) Берськ, Дотськ, Кулен, Марськ, Немецьк, Стараг, Чернін, Шемов.

ІЛЛУСКАНЦІ

Іллусканці — високий, світлошкірий народ з блакитними або сірими, зі сталевим відтінком, очима. У більшості з них чорне волосся кольору воронячого пера, але у тих, хто населяє край північного заходу — світле, руде або світло-русяве волосся.

Імена іллусканців: (Чоловічі) Блас, Бран, Гет, Ландер, Лют, Малсер, Стор, Таман, Урт, Фрату, Ендер; (Жіночі) Амафрея, Бетха, Вестра, Кетро, Мара, Ольга, Сіліфрей,

Цефрея; (Прізвища) Брайтвуд, Віндрівер, Лакмен, Хелдер, Хорнрейвен, Штормвінд

КАЛІШИТИ

Нижчі і худіші від більшості інших людей, калішити мають коричневу шкіру, волосся і очі. Мешкають вони в основному на південному заході Фаеруна.

Імена калішитів: (Чоловічі) Асеїр, Бардеїд, Зашеір, Кхемед, Мехмен, Судейман, Хасейд; (Жіночі) Атала, Джасмаль, Зашеіда, Мейліль, Сейділь, Сейпора, Хама, Яшеіра; (Прізвища) Баша, Джассан, Думеін, Кхалід, Мостана, Пашар, Рейн

МУЛАНИ

Поширені на східних і південно-східних берегах Внутрішнього Моря, мулани, як правило, високі, стрункі, зі шкірою бурштинового відтінку та карими або світло-коричневими очима. Волосся у них буває чорного та темно-коричневого відтінків, а на землях, де мулани більш поширені, дворяни та інші жителі голяться налисо.

Імена муланів: (Чоловічі) Аот, Барерiс, Ехпут-Кі, Кетот, Мумед, Рамас, Со-Кехур, Тхазар-Де, Урхур; (Жіночі) Арізіма, Золіс, Мурiті, Нефіс, Нулара, Сефріс, Тола, Умара, Чатхем; (Прізвища) Анкхалаб, Анскульд, Натандем, Серпет, Уутракт, Фезім, Хахпет.

РАШЕМИ

Рашеми, які мешкають на схід від Внутрішнього Моря і часто змішуються з муланами, зазвичай низькорослі, кремезні і м'язисті. У них, як правило, засмагла шкіра, чорні очі, і густе чорне волосся.

Імена рашемів: (Чоловічі) Борівик, Владіслак, Джандар, Канітар, Мадіслак, Ральмевік, Фаургар, Шаумар; (Жіночі) Імзель, Імміт, Наварра, Тамм, Файварра, Хульмарра, Шеварра, Юльдра; (Прізвища) Дайронін, Ілтазар, Мурнітар, Стаяног, Улмокін, Чергоб

ТЕСІРЦІ

Населяючи усе узбережжя Меча в західній частині Фаеруна, тесірці є людьми середньої комплекції та зросту зі смаглявою шкірою, яка є світлішою у північних поселенців. Колір волосся і очей у них сильно різниться, але коричневе волосся і блакитні очі — найбільш типові. Тесірці в основному використовують чондатські імена.

ТЮРАМІ

Народжені на південних берегах Внутрішнього Моря, тюрамі, як правило, високі і м'язисті люди з темно-червоною шкірою, чорним хвилястим волоссям і чорними очима.

Імена тюрамі: (Чоловічі) Антон, Амберо, Дієр, Маркон, П'єрон, Рімардо, Ромеро, Салазар; (Жіночі) Балама, Вонда, Джалал, Дона, Куара, Луїза, Марта, Селізе, Фаіла; (Прізвища) Агосто, Асторія, Домнул, Калабрія, Марівальді, Пісакар, Рамондо, Фалон

ЧОНДАТЦІ

Чондатці — стрункий, смаглявий народ з коричневим, від світлого до майже чорного кольору, волоссям. Вони високі, у них зелені або карі очі, хоча бувають і винятки. Чондатці живуть у центральних землях Фаеруна, навколо Внутрішнього моря.

Імена чондатців: (Чоловічі) Горстаг, Грим, Дарвін, Дорн, Маларк, Морн, Рендал, Стедд, Хельм, Евендур; (Жіночі) Арвін, Джессаіль, Керрі, Лурін, Мірі, Рован, Тесселі, Шандри, Есвель; (Прізвища) Бакмен, Грейкасл, Дандрегон, Евенвуд, Емблкроун, Толстаг

ШУ

Шу — найбільш численна і могутня раса в Кара-Турі, далеко на сході Фаеруна. У них жовтувато-бронзовий відтінок шкіри, темне волосся і чорні очі. Прізвища шу зазвичай вживаються перед іменами.

Імена шу: (Чоловічі) Ан, Вень, Лонг, Лянь, Менг, Он, Фай, Цзюн, Цзянь, Чен, Чі, Шань, Шуй; (Жіночі) Бай, Ксяо, Лей, Мей, Тай, Цзя, Чао, Шей; (Прізвища) Вань, Као, Кунг, Лао, Лінг, Мей, Піньйо, Сум, Тянь, Хуан, Чієн, Шин

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ ЛЮДЕЙ

Складно робити які-небудь узагальнення що до людей, але кожен персонаж-людина володіє наступними особливостями.

Підвищення характеристик. Показники усіх твоїх характеристик збільшуються на 1.

Вік. Люди стають дорослими в районі 20 років, і рідко доживають до свого першого століття.

Світогляд. Люди не мають схильності до певного світогляду. Серед них зустрічаються як добрі, так і злі представники.

Розмір. Люди сильно відрізняються за зростом. Деякі ледь виростають до 150 сантиметрів, тоді як інші зростом перевищують 180-190 сантиметрів. Незалежно від твого зросту, твій розмір — Середній.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 6 метрів.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній та ще одній мові на твій вибір. Люди зазвичай вивчають мови народів, з якими мають справу, включаючи рідкісні діалекти. Вони люблять прикрашати власні речення словами і висловами, запозиченими з інших мов: оркськими лайками, ельфійськими музичними термінами і військовими командами двергів.

АЛЬТЕРНАТИВІ РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ

Якщо у вашій кампанії ви використовуєте альтернативні правила, які дозволяють використання рис із розділу 5, то твій Майстер може дозволити використовувати ці альтернативні расові особливості замість зазначеного вище стандартного Підвищення характеристик.

Підвищення характеристик. Значення показників двох твоїх характеристик збільшуються на 1.

Навички. Ти отримуєш володіння однією навичкою на твій вибір.

Риса. Ти отримуєш одну рису (із розділу 5) на твій вибір.



> **ЗАВЖДИ ВДЯЧНІ**
> Рідко можна зустріти гнома, який був би ворожим або злим, якщо тільки він не переніс важку травму. Гноми знають, що більшість рас не поділяють їхнє почуття гумору, але вони насолоджуються будь-якою компанією, як і всім іншим, чим вони займаються.

ГНОМ

Худорлявий, з пшеничного кольору волоссям, горіхово-коричневою шкірою і бузковими очима, Бюргель був удвічі нижчим від Аерона, і змушений був піднятися на табурет, щоб подивитися у вічко. Як і більшість будинків в Оублі, цей був побудований для людей, і дрібніші мешканці справлялися з незручностями, як могли.

Зате розміри апартаментів дозволяли Бюргелю розмістити там усі його гномські приналежності. Передня кімната була його майстернею і вміщала неймовірне розмаїття інструментів: молотки, зубила, пилки, відмички, різнокольорові лінзи, ювелірні лупи, банки з порошками і подрібненими інгредієнтами для створення заклинань. Жирний сірий кіт, згорнувшись клубочком, лежав на гримуарі. Він відкрив жовті очі, зміряв Аерона презирливим поглядом, після чого знову заснув.

— Річард Лі Байєрс, *Чорний букет*

Нескінченний працьовитий гул лунає там, де селяться згуртовані общини гномів. Цей шум стихає на фоні голосніших звуків: то тут, то там чути скрегіт шестерень, ехо вибуху, вигуки подиву чи тріумфу, проте найчастіше — дзвінкий сміх. Гноми захоплюються життям, кожну мить насолоджуючись новим винаходом, відкриттям, дослідженням або творінням.

ЗАВЗЯТИЙ ВИГЛЯД

Гноми дуже енергійні, і здається, що кожен сантиметр їх крихітних тілець випромінює ентузіазм і життєлюбство. В середньому гноми трохи вищі 90 сантиметрів, і важать від 18 до 22 кілограм. Їхні смагляві або коричневі лиця зазвичай прикрашені широкими посмішками (над якими нависають їхні виразні носи), а світлі очі світяться збудженням. Їхнє русе волосся часто стирчить в різні боки, немов висловлюючи неослабну тягу до всього на світі.

Індивідуальність гномів яскраво підкреслена їхньою зовнішністю. Гноми-чоловіки, хоч і не слідкують за зачісками, люб'яче доглядають свої бороди, акуратно їх підстригають або надають їм цікаву загострену форму. Одяг гномів, зазвичай спокійних коричневих тонів, витончено прикрашений вишивкою, тисненням, або розшитий дорогоцінними каменями.

ВІДДАНІСТЬ ЗАХОПЛЕННЯМ

На думку гномів, життя — чудова штука, і вони готові до останньої краплі осушувати таке джерело насолоди протягом трьох-п'яти відміряних їм століть. Людям часто цікаво — як не померти з нудьги за таке тривале життя. Ельфи довгі роки можуть смакувати красою навколишнього світу, а гномів, схоже на те, турбує лише те, як за відведений їм час переробити, перепробувати і побачити усе на світі.

Розмовляють гноми так, ніби думки не встигають вибиратися з їхніх голів. При цьому навіть коли вони діляться ідеями та думками на всілякі теми, їм вдається уважно вислуховувати інших, вставляючи доречні вигуки подиву, і проявляючи поважні знаки уваги.

Хоча гноми люблять жарти будь-якого роду, особливо каламбури і розіграші, вони також присвячують свій час вирішенню більш серйозних завдань, які вони ставлять перед собою. Багато гномів є умілими інженерами, алхіміками, жерстяниками та винахідниками. Вони готові йти на ризик і сміються над собою в процесі вдосконалення своєї справи, приймаючи сміливі (іноді відчайдушні) рішення, завжди мріючи про щось грандіозне.

СВІТЛІ НОРИ

Гноми будують свої будинки в горбистих та лісистих землях. Вони живуть під землею, але на свіжому повітрі проводять більше часу, ніж дверги, насолоджуючись живою природою поверхні щоразу, коли їм це вдається. Їхні домівки добре приховані за допомогою хитромудрих пристроїв і простих ілюзій. Ну а бажані гості завжди легко опиняються в їхніх світлих, теплих норах. Ті, кого не чекають, навряд чи зможуть ці нори навіть відшукати.

Гноми, які оселилися на землях людей, як правило, є ювелірами, інженерами, мудрецями або жерстяниками. Деякі людські сім'ї наймають гномів-викладачів, щоб їхні вихованці насолоджувалися поєднанням серйозного навчання і життєрадісності. Гном може навчати кілька поколінь однієї і тієї ж сім'ї протягом усього свого довготривалого життя.

НЕПОШИРЕНІ РАСИ

Драконороджені, гноми, напів-ельфи, напів-орки та тифлінґи є непоширеними расами. Вони існують не у всіх світах D&D, і навіть там, де вони присутні, вони зустрічаються набагато рідше, ніж дверги, люди, напіврослики і ельфи.

У багатонаціональних містах мультивсесвіту D&D більшість мешканців навряд чи зацікавляться представником навіть самої екзотичної раси, але в маленьких містечках і селах все по-іншому. Простий народ не звик зустрічатись із цими расами, тому вони вестимуть відповідно.

Гноми. Гноми не виглядають небезпечними, а своїми хорошими жартами можуть швидко розвіяти всі підозри. Звичайні люди, які їх бачать вперше, будуть ставитись до них з цікавістю, проте навряд чи будуть ворожі до них.

Драконороджені. Легко зробити поспішний висновок, що драконороджені — це чудовиська, особливо коли колір їх луски видає їхню спорідненість з кольоровими драконами. Однак доки драконороджений не почне дихати вогнем і сіяти руйнування, більшість людей швидше проявлять до нього цікавість, аніж відкритий страх.

Напів-ельфи. Незважаючи на те, що більшість людей ніколи не бачили напів-ельфа, кожен знає про їхнє існування. Поява незнайомого напів-ельфа скоріше супроводжується перешіптуванням і мовчазними поглядами, аніж відкритою зацікавленістю чи ворожістю.

Напів-орки. Прийнято вважати, що напів-орки агресивні та легко вдаються до агресії, тому люди поводяться обережно в присутності незнайомого представника цієї раси. При появі напів-орка торговці можуть потай ховати у шафу найбільш цінні та делікатні товари, а відвідувачі потихеньку залишають таверни, побоюючись можливої бійки.

Тифлінґи. Якщо напів-орків зустрічають з обґрунтованим побоюванням, то тифлінґи викликають прямий природний страх. Зло залишило такий чіткий відбиток на їхній зовнішності, що багато хто вважає, що тифлінґи справді є чортами прямісінько з пекла. При їх наближенні, прості люди подумки нашіптують молитви, переходять на інший бік вулиці або замикають двері.

ІМЕНА ГНОМІВ

Гноми люблять імена, і більшість з них часом носять до півдюжини різних імен. Мати гнома, батько, старійшина клану, тітка і дядько: кожен може дати гному ім'я, а також різні прізвиська, які можуть на довгий час приклеїтись за ним. Імена гномів, як правило, є варіаціями імен предків або далеких родичів, хоча деякі з них вигадують абсолютно нові. Коли гноми мають справу з людьми та іншими народами, які «обмежують себе» в плані імен, вони використовують не більше трьох імен: особисте ім'я, назву клану і прізвисько, вибираючи серед них ті, які найбільш цікаво звучать.

Чоловічі імена: Алвін, Алстон, Боддінок, Брок, Бюргель, Варрін, Вренна, Герб, Гімблу, Глім, Джебеддо, Дімбл, Елдон, Еркі, Зук, Келлен, Намфудл, Оррін, Рундар, Сібо, Сіндрі, Фонкін, Фрюг

Жіночі імена: Бімпноттін, Бріна, Веюокет, Донелла, Дуваміл, Елівік, Еліджобелл, Елла, Занна, Караміл, Карлін, Ліллі, Лорілле, Лупмоттін, Маднаб, Нікс, Нісса, Ода, Орла, Ройвін, Тана, Шаміль

Назви кланів: Берен , Гаррік, Даергел, Морніг, Накл, Нінгел, Раулнор, Тімберс, Турен, Фолькор, Шеппом

Прізвиська: Борсук, Босоніг, Двазамок, Колотушка, Крякошкід, Ку, Нюсик, Нім, Пеплосерд, Пивохліб, Плащ, Пок, Самоцвіт

ДОСЛІДЖЕННЯ СВІТУ

Допитливі та імпульсивні, гноми можуть відправитись в пригоди, або щоб побачити світ, або ж з любові до досліджень. Будучи любителями дорогоцінних каменів та інших дрібних предметів, деякі гноми розглядають пригоди як швидкий, хоч і небезпечний, шлях до багатства. Незалежно від того, що спонукало їх до пригод, гноми, які прийняли цей спосіб життя, отримують від нього стільки ж задоволення, скільки і від будь-якої іншої діяльності, якою вони займаються, іноді приносячи радість своїм товаришам по пригоді.

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ ГНОМІВ

Твій персонаж-гном володіє наступними особливостями, спільними для всіх гномів.

Підвищення характеристики. Показник твого Інтелекту збільшується на 2.

Вік. Гноми дорослішають з тією ж швидкістю, що і люди, і частіше всього до 40 років уже переходять до спокійного дорослого життя. Вони здатні прожити від 350 до 500 років.

Світогляд. Гноми найчастіше добрі. Вони люблять порядок і зазвичай стають мудрецями, інженерами, дослідниками, вченими чи винахідниками. Ті, хто більше схильні до хаосу, стають шахраями, мандрівниками або майстерними ювелірами. Гноми від природи добродушні, тому навіть шахраї з них виходять скоріше жартівливі, аніж злісні.

Розмір. Зазвичай, зріст гномів коливається між 90 і 120 сантиметрами, а середня вага становить 18 кілограмів. Твій розмір — Маленький.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 5 метрів.

Темний зір. Звикнувши до життя під землею, ти володієш чудовим зором в темряві і при тьмяному світлі. На відстані 12 метрів при тьмяному світлі ти бачиш так, ніби це яскраве світло, а у темряві так, ніби це тьмяне світло. У темряві ти не розрізняєш кольори і бачиш все у відтінках сірого.

Гномська хитрість. Ти робиш з перевагою усі кидки рятунку Інтелекту, Мудрості і Харизми проти магії.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній та гномській мовах. Гномська мова, яка використовує двергський алфавіт, прославлена завдяки технічним трактатам і каталогам знань про навколишній світ.

Підвиди. У світах D&D поширені два види гномів — лісові та скельні гноми. Вибери один з цих підвидів.

ЛІСОВИЙ ГНОМ

Лісові гноми володіють вродженим хистом до ілюзій та властиву їхньому народу спритність і скритність. У світах D&D лісові гноми зустрічаються досить рідко і є потаємним народом. Вони збираються у захованих у глибинах лісів громади, і використовують ілюзію та обман, щоб сховатися

від небезпеки або приховати свою втечу в разі виявлення. Лісові гноми, зазвичай, добре відносяться до інших порядних лісових народів, а ельфів і добрих фей вважають своїми головними союзниками. Ці гноми також дружать із дрібними лісовими звірятами, які часто попереджають їх про небезпеку.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Вправності збільшується на 1.

Природна ілюзія. Ти знаєш заговір *незначна ілюзія*. Базовою характеристикою для його виконання є Інтелект.

Спілкування зі звірятами. За допомогою звуків і жестів ти можеш спілкуватись на примітивному рівні з Маленькими або ще меншими звірами. Лісові гноми люблять тварин і часто тримають білок, борсуків, кроликів, кротів, дятлів та інших звірят у якості вихованців.

СКЕЛЬНИЙ ГНОМ

Скельні гноми виділяються своєю винахідливістю і стійкістю. Більшість гномів у світах D&D є скельними, включаючи гномів-ремісників зі світу Саги про Спис.

Підвищення характеристики. Показник твоєї Статури збільшується на 1.

Ремісничі знання. Щоразу, коли ти робиш перевірку Інтелекту (Історії), яка стосується магічного, алхімічного або технологічного об'єкту, ти додаєш до цієї перевірки свій подвоєний бонус майстерності.

Жерстяник. Ти володієш ремісничими інструментами (інструментами жерстяника). За їх допомогою ти можеш витратити 1 годину часу і матеріали на суму в 10 зм, щоб створити Крихітний механічний пристрій (КО 5, 1 здоров'я). Цей пристрій перестає працювати через 24 години (якщо тільки ти не витратиш ще 1 годину на підтримку його роботи), або ж ти можеш вчинком його розібрати; в другому випадку ти отримуєш назад використані при створенні матеріали. Одночасно ти можеш мати не більше трьох таких пристроїв.

При створенні пристрою, вибери один з наступних варіантів:

Заводна іграшка. Ця заводна іграшка зображує тварину, звірятко або істоту, на кшталт жаби, миші, птаха, дракончика або солдатика. Поставлена на поверхню, вона проходить у випадковому напрямку по 1 метру за кожен твій хід. При цьому вона видає звуки, які відповідають істоті, на яку вона схожа.

Запальничка. Цей пристрій виробляє мініатюрний вогник, за допомогою якого можна запалити свічку, смолоскип або багаття. Використання запальнички вимагає вчинку.

Музична скринька. При відкритті ця скринька грає мелодію середньої гучності. Скринька перестає грати, якщо мелодія скінчилася, або якщо її закрили.

ГЛИБИННІ ГНОМИ

Третій підвид гномів, глибинні гноми (або свірфнебліни), живуть маленькими громадами, розкиданими у Підзем'ї. На відміну від цвергів та дроу, свірфнебліни такі ж добрі, як їхні родичі з поверхні. Проте, їхній гумор та ентузіазм затьмарені гнітючим навколишнім середовищем, а винахідницька майстерність найчастіше проявляється при роботі з каменем.



ДРАКОНОРОДЖЕНИЙ

Її батько стояв не першій із трьох сходинок, що вели вниз від порталу. Луска на його обличчі стала блідою по краях, але Безродний Мехен все ще виглядав так, ніби здатен був побороти лютого ведмедя. Його звичні зношені обладунки замінила луската броня фіолетового відтінку з яскравим сріблястим малюнком. На його рукаві був герб — знак якогось чужого дому. Меч за його спиною був той самий, який він носив, коли знайшов близнюків біля воріт Аруш Ваєма.

Фаріде навчилася розпізнавати, що ховається за виразом обличчя її батька. Людина змогла б побачити на обличчі Мехена Безродного тільки повну байдужість. Фаріде ж багато могла сказати по руху луски, вигину гребеня, контурах очей і його оскалу.

Але зараз луска була абсолютно нерухома, і навіть Фаріде не бачила в його вигляді нічого, крім драконівської байдужості.

— Ерін М. Еванс, *Суперник*

Народжені драконами, звідки і походить їхня назва, драконороджені гордо крокують по світу, який зустрічає їх з острахом і нерозумінням. Сформовані драконівськими богами або самими драконами, драконороджені колись вилупилися з драконівських яєць, як нова раса, що поєднує в собі кращі якості драконів і гуманоїдів. Частина драконороджених є вірними слугами справжніх драконів, інші ж стають у ряди солдатів у великих війнах, а деякі просто шукають свою долю, не знайшовши собі іншого покликання.

ДРАКОНІДИ

У світі Саги про Спис послідовники злої богині Такхізіс дізналися про темний ритуал, який дозволяє їм оскверняти яйця металевих драконів, створюючи злих драконороджених, званих драконідами. Ось п'ять видів драконідів, які відповідають п'яти видам металевих драконів, що воювали на стороні Такхізіс під час Війни Списа: ауракі (золоті), баази (латунні), бозакі (бронзові), капак (мідні) і сиваки (срібні). Замість зброї дихання вони володіють унікальними магічними здібностями.

ГОРДИЙ РІД ДРАКОНІВ

Драконороджені виглядають як дракони, які стоять на задніх лапах і прийняли гуманоїдну форму, втративши при цьому крила і хвіст. Перші з них мали яскраву луску, що нагадувала про кольори їхніх нащадків-драконів, але покоління безперервного схрещування призвели до вираження єдиного загального вигляду. Їхня дрібна, акуратна луска зазвичай має відтінок міді або латуні, іноді з червоним, золотим, мідно-зеленим або рудим відливом. Вони високі і міцні, часто сягають двох метрів зростом і важать понад 130 кілограмів. Їхні міцні, чотирипалі кінцівки не поступаються за міцністю звіриним кігтям.

Кров певних видів драконів надзвичайно сильна у представниках окремих кланів. Ці драконороджені часто пишаються тим, що колір їхньої луски близький до кольору їхніх прабатьків — яскраво червоний, зелений, синій, білий, чорний глянець, блискуче золотий, срібний, латунний, мідний або бронзовий.

САМОДОСТАТНІ КЛАНИ

Для кожного драконородженого його клан важливіший за власне життя. Вони ставлять свою відданість клану вище усього, навіть вище богів. Кожен вчинок драконородженого відбивається на честі його клану, і той, хто зганьбив свій клан, може бути вигнаний. Усі драконороджені знають своє місце і свої обов'язки в клані, а почуття честі змушує їх триматися цього місця.

Постійна жага до самовдосконалення, в цілому, відображає самодостатність всієї їхньої раси. Драконороджені цінують майстерність і перфектність у всьому, до чого прикладають зусилля. Вони ненавидять програвати, і неодмінно докладуть величезних сил для досягнення мети, перш ніж відхрестяться від неї. Драконороджені часто роблять досягнення майстерності в будь-якому умінні метою усього свого життя. Представники інших рас, що розділяють ці погляди, можуть легко завоювати повагу серед драконороджених.

Однак, незважаючи на прагнення до самодостатності, вони розуміють, що у важкій ситуації без допомоги не обійтися. Для драконородженого найкраще джерело допомоги — це його клан. А якщо допомога потрібна усьому клану, то вони, скоріш за все, звернуться до іншого клану драконороджених, аніж до представників інших рас чи до допомоги богів.

ІМЕНА ДРАКОНОРОДЖЕНИХ

Драконороджені отримують особисті імена при народженні, але в знак поваги вони на перше місце ставлять назву клану. Дитяче ім'я або прізвисько зазвичай використовується серед представників одного виводка, як неофіційне. Таке ім'я може вказувати на певну подію з життя драконородженого, або ж виражати його звичку.

Чоловічі імена: Арджхан, Баласар, Бхараш, Гхеш, Донаар, Крив, Медраш, Мехен, Надарр, Панджед, Патрін, Рхогар, Тархун, Торіно, Хескан, Шамаш, Шедін

Жіночі імена: Акра, Бірі, Даар, Джхері, Кава, Корінн, Місханн, Налу, Перрі, Райаном, Сора, Суріна, Тхава, Уаджит, Фаріде, Хавілар, Харані

Дитячі імена: Кривовухий, Липучка, Праведник, Скелелаз, Фанатик, Щитогриз

Назви кланів: Версісатургіеш, Даардендріан, Делміру, Драчедандіон, Кепешкмолік, Кер Рілон, Кімбатуул, Клестінсіаллор, Лінксакасендалор, Мястан, Неммоніс, Норіксіус, Офіншталажир, Прексіжанділін, Турнурот, Фенкенкрадон, Шестенделіат, Яржеріт

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ ДРАКОНОРОДЖЕНИХ

Твоя драконівська спадщина проявляється в ряді якостей, спільних для всіх драконороджених.

Підвищення характеристик. Показник твоєї Сили збільшується на 2, а показник твоєї Харизми збільшується на 1.

Вік. Юні драконороджені швидко ростуть. Вони починають ходити через годину після вилуплення, а до трьох років досягають розміру 10-річної людини. Вони стають дорослими вже в 15 років. Середній вік драконородженого становить 80 років.

Світогляд. Драконороджені схильні до крайнощів, свідомо вибираючи ту чи іншу сторону у світовій війні добра і зла (представлених, відповідно Багамутом і Тіамат). Більшість драконороджених добрі, але ті, хто став на бік Тіамат, можуть бути надзвичайно жорстокими.

Розмір. Драконороджені вищі та важчі від людей, вони рідко бувають нижчі за 185 сантиметрів, а важать, в середньому, 130 кілограм. Твій розмір — Середній.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 6 метрів.

Спадщина драконів. Ти отримуєш в спадок особливий драконівський талант. Вибери тип дракона з таблиці «Спадщина драконів». Твоя зброя подиху та опір до певного виду ушкоджень залежить від обраного тобою виду дракона.

Зброя подиху. Ти можеш вчинком видихнути руйнівну енергію. Твоя спадщина драконів визначає розмір, форму та вид ушкоджень твого подиху.

Коли ти використовуєш зброєю подиху, всі істоти в зоні ураження цього видиху повинні зробити кидок рятунку,

вид якого визначається твоєю спадщиною драконів. СК цього кидка рятунку дорівнює 8 + твій модифікатор Статури + твій бонус майстерності. Істота отримує 2к6 ушкоджень при провалі цього кидка, або половину ушкоджень при успіху. Ушкодження твоєї зброї подиху збільшуються до 3к6 на 6 рівні, до 4к6 на 11, та до 5к6 на 16 рівні.

Після використання зброї подиху ти не можеш використати її повторно, доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок.

Опір до ушкоджень. Ти отримуєш опір до ушкоджень того виду, який надає тобі обрана спадщина драконів.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній та драконівській мовах. Драконівська мова вважається одною з найстаріших і часто використовується під час вивчення магії. Ця мова звучить грубо для більшості інших істот, і включає в себе багато твердих приголосних і шиплячих звуків.

СПАДЩИНА ДРАКОНІВ

Дракон	Вид ушкоджень	Зброя подиху
Білий	Холодом	3-м конус (рятунок Ста.)
Бронзовий	Електрикою	Лінія 1 на 6 м (рятунок Впр.)
Зелений	Отрутою	3-м конус (рятунок Ста.)
Золотий	Вогнем	3-м конус (рятунок Впр.)
Латунний	Вогнем	Лінія 1 на 6 м (рятунок Впр.)
Мідний	Кислотою	Лінія 1 на 6 м (рятунок Впр.)
Синій	Електрикою	Лінія 1 на 6 м (рятунок Впр.)
Срібний	Холодом	3-м конус (рятунок Ста.)
Червоний	Вогнем	3-м конус (рятунок Впр.)
Чорний	Кислотою	Лінія 1 на 6 м (рятунок Впр.)





НАПІВ-ЕЛЬФ

Флінт мружився, вдивляючись проти заходу сонця. Йому здалось, що зі схилу до нього хтось спускався. Піднявшись, Флінт ступив у тінь високої сосни, щоб світло не так било в очі. Хода людини була пружною і легкою — як у ельфів, подумав Флінт, — але тіло виглядало м'язистим і міцним, — риса не надто ельфійська. Зелений каптур заважав розгледіти обличчя. Флінт бачив тільки засмаглі щоки і рудувато-русяву бороду, які у ельфів не ростуть ніколи. Біля стегна у особи висів меч, а на плечі — довгий лук. На чоловікові був одяг із м'якої шкіри з тисненими візерунком. Візерунок був ельфійським. Але борода? Стривайте-но ...

— Таніс? — гукнув Флінт невпевнено.

— А хто ж іще! — Бородата фізіономія розпливлася в широченній посмішці. Таніс обійняв дверга, відірвавши його від землі. Флінт відповів обіймами на обійми, але одразу ж згадав про свою гідність і вивільнився з рук напів-ельфа.

— Маргарет Уейс і Трейсі Хікмен,
Дракони осінніх сутінків

Вони блукають обома світами, але в дійсності, не належать жодному з них. Напів-ельфи поєднують в собі, як дехто каже, кращі якості обох рас: людську допитливість, винахідливість і амбіції, приправлені вишуканими почуттями, любов'ю до природи і відчуттям прекрасного, які властиві ельфам. Деякі напів-ельфи живуть серед людей, відгороджені емоційними і фізичними відмінностями, спостерігаючи

> **ЧУДОВІ ПОСЛИ**
> Більшість напів-ельфів ще в ранньому віці вчаться долати ворожість і знаходити з усіма спільну мову. Як раса, вони володіють ельфійською грацією без ельфійської відчуженості, і людською енергійністю без людської брутальності. З них часто виходять неперевершені посли і посередники (за винятком переговорів між людьми і ельфами, так як кожна сторона підозрює напів-ельфа в прихильності іншій).

за старінням друзів і коханих, а самі лише злегка зворушені часом. Інші живуть з ельфами у непідвладних століттям ельфійських королівствах. Вони стрімко ростуть, і досягають зрілості, коли їхні однолітки ще залишаються дітьми. Більшість напів-ельфів не здатні ужитися ні в одному суспільстві, тому вибирають життя самотніх мандрівників або об'єднуються з іншими вигнанцями і невдахами, щоб розпочати пригодницьке життя.

МІЖ ДВОМА СВІТАМИ

Для людей напів-ельфи виглядають ельфами, а для ельфів вони — люди. Їхній зріст є середнім між людським та ельфійським, і становить від 150 до 180 сантиметрів. Напів-ельфи не такі стрункі, як ельфи, але і не такі широкоплечі як люди. Їхня вага коливається між 45 і 80 кілограмами, а чоловіки лише трохи переганяють жінок в зрості і вазі. У чоловіків напів-ельфів на обличчях росте волосся, а деякі відрощують бороди, щоб приховати своє ельфійське походження. Колір волосся і шкіри у них — щось середнє між їхніми людськими і ельфійськими батьками, таким чином різноманітність навіть вища, ніж у батьківських рас. Колір очей вони зазвичай успадковують від ельфійських батьків.

ДИПЛОМАТИ АБО МАНДРІВНИКИ

Напів-ельфи не мають власних держав, але їх радо приймають в людських містах, і трохи менш радо в ельфійських лісах. У великих містах та в регіонах, де люди і ельфи живуть поруч, чисельність напів-ельфів іноді зростає настільки, що вони організовують свої власні маленькі комуни. Вони раді компанії інших напів-ельфів, єдиних істот, які по-справжньому розуміють, як це, жити поміж двох світів.

Втім, в решті світу напів-ельфи настільки рідкісні, що можуть роками не натрапляти на своїх. Деякі напів-ельфи намагаються взагалі уникати компанії, і живуть на природі як мисливці, лісники або шукачі пригод, лише зрідка відвідуючи цивілізовані місця. Як і ельфи, завдяки своєму довголіттю вони тягнуться до зміни місць і ніде не залишаються надовго. Проте є й такі, що впадають в гущу соціального життя, використовуючи свою харизму і соціальні навички у сфері дипломатії або шахрайства.

ІМЕНА НАПІВ-ЕЛЬФІВ

Напів-ельфи використовують як людські, так і ельфійські імена. Наголошуючи, що вони насправді не належать жодному з цих прошарків, напів-ельфи, які виросли серед людей, беруть ельфійські імена, а ті, хто виріс серед ельфів, навпаки часто приймають людські.

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ НАПІВ-ЕЛЬФІВ

Твій напів-ельф володіє певними якостями, схожими на ельфійські, та деякими особливостями, властивими лише напів-ельфам.

Підвищення характеристик. Показник твоєї Харизми збільшується на 2, а показники двох інших характеристик на твій вибір збільшуються на 1.

Вік. Напів-ельфи дорослішають з тією ж швидкістю, що і люди, і досягають зрілості до 20 років. Проте вони живуть набагато довше від людей, часто доживаючи понад 180 років.

Світогляд. Напів-ельфи успадкували схильність до хаосу від своїх ельфійських предків. Вони в однаковій мірі цінують особисту свободу і творче самовираження, не проявляючи ні тяги до лідерства, ні бажання слідувати за вождем. Їх дратують правила та чужі вимоги, й іноді вони бувають ненадійними і непередбачуваними.

Розмір. Напів-ельфи майже такого ж розміру, як і люди. Їхній зріст коливається від 150 до 180 сантиметрів. Твій розмір — Середній.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 6 метрів.

Темний зір. Завдяки твоїй ельфійській крові, ти володієш чудовим зором в темряві і при тьмяному світлі. На відстані 12 метрів при тьмяному світлі ти бачиш так, ніби це яскраве світло, а у темряві так, ніби це тьмяне світло. У темряві ти не розрізняєш кольори і бачиш все у відтінках сірого.

Фейська спадщина. Ти робиш з перевагою кидки рятунку проти причарування, і тебе неможливо приспати за допомогою магії.

Універсальність навичок. Ти отримуєш володіння двома навичками на твій вибір.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній, ельфійській та ще одній мові на твій вибір.





НАПІВ-ОРК

Вождь Муррей піднявся з хутра, на якому він лежав зі своїми жінками, і одягнув коротку кольчугу з важких сталевих кілець на свій потужний м'язистий торс. Зазвичай він вставав раніше за своїх воїнів, так як в ньому була сильна доля людських кровей, і він краще переносив денне світло. У Кривавих Черепів воїна судили по його силі, безстрашності та розуму. Людське походження — не недолік для бійця, за умови, що він був таким же сильним, витривалим і кровожерливим, як його чистокровні побратими. Напів-орки, які були слабші, ніж їх браття, недовго б прожили серед Кривавих Черепів, як і в будь-якому іншому оркському племені. Але часто виявлялося, що людська кров давала воїну підходяще поєднання хитрості, амбіцій і самодисципліни, щоб багато чого досягти, як це зробив Муррей. Він був господарем племені, яке нараховувало дві тисячі списів, і мало найсильнішого вождя в Тарі.

— Річард Бейкер, *Маг меча*

Перебуваючи під проводом могутнього чаклуна, або намагаючись встановити мир після багаторічного конфлікту, орки і племена людей іноді укладали союзи, об'єднуючи сили у величезні орди, які тероризували більш цивілізовані держави. Коли такі союзи скріплювалися шлюбними вузами, з'являлися напів-орки. Деякі напів-орки досягали успіху, стаючи гордими племінними вождями. Їх людська кров давала перевагу над їхніми чистокровними суперниками. Інші ж відправлялися у світ, щоб довести свою могутність перед представниками більш цивілізованих народів. А хтось ставав на шлях пригод, щоб досягнути величі завдяки могутнім звершенням чи поганій славі, яка йшла пліч-опліч з варварськими звичаями і дикунською люттю.

НЕПРИЯЗНЕ ВІДНОШЕННЯ

Кожен напів-орк знаходить спосіб, як домогтися визнання у своїх ненависників. Деякі з них ведуть себе тихо і намагаються не привертати увагу. Інші ж демонструють благородство і добросердечність настільки публічно, наскільки це можливо (незалежно від того, наскільки щирі ці демонстрації). А деякі просто намагаються бути у такій мірі жорстокими, що інші просто уникають їх..

МІЦНІ І ВКРИТІ ШРАМАМИ

Сіруватий колір шкіри, плоский лоб та велика нижня щелепа, з якої стирчать ікла, не залишає сумнівів у оркському походженні для кожного, хто побачить напів-орка. Зріст середнього напів-орка коливається між 180 і 210 сантиметрами, а важить він 80-120 кілограм.

Орки пишаються своїми військовими шрамами, тому візерунки бойових ран часто прикрашають їхні тіла. Деякі шрами можуть видавати колишнього раба або вигнанця. Кожен напів-орки, який раніше жив з орками або неподалік від них, має шрами, незалежно від того, чи це знаки приниження або гордості. Напів-орки, які живуть серед людей, можуть як гордо виставляти свої шрами на огляд, так і з сором ховати їх.

МІТКА ГРУУМША

Орків створив одноокий бог Груумш, тому навіть ті з них, хто відвернувся від поклоніння Груумшу, не можуть уникнути його впливу. Те ж саме можна сказати і про напів-орків, хоч їхня людська кров і знижує вплив оркської спадщини. Деякі напів-орки у своїх снах чують шепіт Груумша, який закликає їх вивільнити свою лють. Інші ж відчувають радість Груумша, коли вступають в бій. Напів-орки за своєю природою не є злими, але зло ховається в них, незалежно від того, приймають вони його чи протистоять йому.

Навіть без спадщини Груумша, напів-орки завжди були запальні характером. Лють не просто прискорює їхній пульс, вона змушує їхні тіла палати. Колючі образи діють на них, немов отрута, а печаль виснажує сили. Проте коли вони сміються, то роблять це голосно і від душі, а прості фізичні насолоди — бенкети, випивка, боротьба, барабанний бій і дикі танці — наповнюють їхні серця радістю. Вони, як правило, запальні, іноді похмурі, більш схильні до дії та боротьби, аніж до пасивного спостереження. Найбільш культурними напів-орками є ті, у кого достатньо самоконтролю, аби проживати в цивілізованих землях.

ПЛЕМЕНА І ТРУЩОБИ

Напів-орки найчастіше живуть поміж орків. Серед усіх інших рас найбільш толерантно до них відносяться люди. Напів-орки досягають усього своєю фізичною міццю, витривалістю і рішучістю, успадкованою від людських предків.

ІМЕНА НАПІВ-ОРКІВ

Напів-орки зазвичай носять імена, які відповідають культурі, в якій ті були вирощені. Напів-орк, який хоче жити серед людей, може змінити оркське ім'я на людське. Деякі напів-орки з людськими іменами навпаки обирають гортанне оркське ім'я, тому що вважають, що це робить їх більш страхітливими.

Чоловічі оркські імена: Гел, Денч, Імш, Кет, Краск, Муррей, Ронт, Токк, Фенґ, Хенк, Холґ, Шамп

Жіночі оркські імена: Баґі, Вола, Волен, Евельда, Кансіф, Мев, Ніґай, Овакі, Оунка, Сута, Шаута, Емене, Енґонґа

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ НАПІВ-ОРКІВ

Завдяки оркському походженню, твій персонаж напів-орк володіє наступними особливостями.

Підвищення характеристик. Показник твоєї Сили збільшується на 2, а показник твоєї Статури збільшується на 1.

Вік. Напів-орки дорослішають трохи швидше за людей, досягаючи зрілості в 14 років. Старіють вони помітно швидше, і рідко доживають до 75 літ.

Світогляд. Напів-орки успадкували схильність до хаосу від своїх оркських предків, і вони є не надто схильними до добра. Напів-орки, які виросли серед орків і планують жити серед них все життя, зазвичай, злі.

Розмір. Напів-орки трохи вищі та масивніші від людей. Їх зріст коливається в проміжку від 160 до 190 сантиметрів. Твій розмір — Середній.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 6 метрів.

Темний зір. Завдяки оркській крові, яка тече у твоїх жилах, ти володієш чудовим зором в темряві і при тьмяному світлі. На відстані 12 метрів при тьмяному світлі ти бачиш так, ніби це яскраве світло, а у темряві так, ніби це тьмяне світло. У темряві ти не розрізняєш кольори і бачиш все у відтінках сірого.

Загрозливий вигляд. Ти володієш навичкою Залякування.

Непохитна стійкість. Якщо твоє здоров'я опустилося до 0, але ти ще не вбитий, ти можеш натомість опустити його до 1. Ти не можеш використовувати цю особливість знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.

Дикі атаки. Якщо ти здійснив критичне попадання атакою рукопашною зброєю, ти можеш здійснити один додатковий кидок одного кубика ушкоджень твоєї зброї, додаючи результат до критичних ушкоджень цієї атаки.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній та оркській мовах. Оркська мова різка і груба, повна твердих приголосних. Вона не має власного алфавіту і натомість використовує двергський.



ТИФЛІНҐ

«Але ти ж бачиш, як люди дивляться на тебе, дитя диявола». Погляд чорних очей, холодних, як зимова заметіль, був спрямований прямо в її душу. Її вразила несподівана серйозність його тону.

«Як там кажуть? — запитав він. — Один — цікавість, двоє — конспірація ...»

«А троє — прокляття. — закінчила вона. — Думаєш, я ніколи не чула цю маячню?»

«Звичайно, чула». Коли вона глянула на нього, він додав: «Для цього не обов'язково копатися в твоїх думках, дівчинко. Це ноша кожного тифлінґа. Деякі ламаються під її вагою, деякі спокійно несуть цю ношу, а хтось навіть насолоджується цим». Він знову нахилив голову, розглядаючи її з лютим блиском в очах. «А ти з цим борешся, чи не так? Як дика кішка, я б сказав. Всі приниження і зауваження лише роблять твої кігті гострішими».

— Ерін М. Еванс, *Сірчані ангели*

Бути тифлінґом — означає постійно бути мішенню пильних поглядів і перешіптувань, терпіти страждання і образи, бачити страх і недовіру в очах кожного зустрічного. Біда в тому, що тифлінґи знають причину усього цього — це договір, укладений багато поколінь назад, який дозволив Асмодею — владиці Дев'яти Пекел — внести вклад у їхній родовід. Така зовнішність і природа — не їхня вина, а наслідок давнього гріха, за який доведеться платити їм, їхнім дітям та дітям їхніх дітей.

ВЗАЄМНА НЕДОВІРА

Люди схильні з недовірою ставитись до тифлінґів, вважаючи, що їхня диявольська спадщина виражається не тільки в зовнішньому вигляді, але і в особистих якостях. Власники магазинів з особливою ретельністю стежать за відвідувачами-тифлінґами, міська варта на всякий випадок може пройтися за тифлінґом кілька кварталів, а чутки часто звинувачують тифлінґів у дивних подіях, які можуть відбуватись в околиці. Насправді ж родовід тифлінґів у жодному разі не впливає на їхній характер. Але роки життя в атмосфері недовіри не проходять дарма, по-різному позначаючись на поведінці тифлінґів . Деякі відповідають поширеним стереотипам, інші — ні. Більшість тифлінґів просто відносяться до інших так само, як ставляться до них самих. Виростаючи в такій недовірі, тифлінґи часто вчаться долати забобони за допомогою привітливості або залякування.

ДИЯВОЛЬСЬКИЙ РОДОВІД

Тифлінґи походять від людей, і частково все ще виглядають, як люди. Проте, їхня диявольська спадщина залишила помітний відбиток на їх зовнішності. У тифлінґів є великі роги, які бувають різних форм: у когось кручені, як у барана, роги, в інших вони довгі і прямі, як у газелі, а у третіх спіральні, як у антилопи. Їхні товсті хвости, від 120 до 150 см завдовжки, в'ються поміж ніг, постукуючи по них, коли тифлінґ нервує. Гострі зуби перетворюють посмішку в звіриний оскал, а очі суцільного кольору без натяку на зіницю або білок, зазвичай, чорного, червоного, білого, срібного або золотого кольору. Колір шкіри тифлінґів може приймати всі тони, характерні для людини, а також різні відтінки червоного. Їхнє волосся, що стирчить між рогами, зазвичай — темне, і буває чорного, коричневого, темно-червоного, синього або фіолетового кольору.

САМОДОСТАТНІ ТА НЕДОВІРЛИВІ

Тифлінґи живуть невеликими громадами, в основному в людських містах, найчастіше в самих трущобах, де з них виростають шахраї, злодії та королі злочинного світу. Іноді вони живуть групами серед інших меншин, які відносяться до них з трохи більшою повагою.

У тифлінґів немає батьківщини, тому їм доводиться самотужки шукати свій шлях у житті. Вони з побоюванням відносяться до всіх, хто проситься до них в друзі, проте якщо хтось не побоїться проявити до тифлінґа довіру, він завжди відплатить тією ж монетою. Для того, хто заслужить вірність тифлінґа, він стане надійним другом і хорошим союзником до кінця життя.

ІМЕНА ТИФЛІНҐІВ

Імена тифлінґів можна розділити на три категорії. Тифлінґи, які виросли в будь-якій іншій культурі, часто носять імена, характерні для цього середовища. Деякі з них носять імена, що передаються з покоління в покоління і беруть коріння з інфернальної мови. А деякі молоді тифлінґи, які прагнуть знайти своє місце в цьому світі, беруть імена, які відображають певну рису або іншу концепцію, а потім намагаються втілити її в життя. Для когось обране ім'я стає провідною зіркою, для інших — тягарем.

Чоловічі інфернальні імена: Акменос, Амнон, Баракаса, Дамакос, Екемон, Йадос, Кайрон, Люцис, Мельох, Мордал, Мортос, Пелайос, Скамос, Тера

Жіночі інфернальні імена: Акта, Анакіс, Брісеіс, Дамая, Ея, Каллiста, Кріелла, Леріссі, Макарія, Немея, Оріанна, Рієті, Фелая

«Ідейні» імена: Арт, Випадок, Вихід, Відчай, Втома, Злість, Ідеал, Квест, Музика, Мука, Надія, Ніхто, Перфект, Поезія, Пошана, Рух, Скорбота, Слава, Смуток, Страх, Чар

РАСОВІ ОСОБЛИВОСТІ ТИФЛІНҐІВ

Завдяки своєму диявольському походженню усі тифлінґи володіють специфічним набором особливостей.

Підвищення характеристик. Показник твого Інтелекту збільшується на 1, а показник Харизми збільшується на 2.

Вік. Тифлінґи дорослішають тоді ж, коли і люди, але живуть трохи довше.

Світогляд. В тифлінґів немає вродженої тяги до зла, однак багато хто з них в кінці кінців схиляється до нього. Незалежно від того, злі вони, чи ні, але незалежна природа визначає хаотичний світогляд у більшості тифлінґів.

Розмір. Тифлінґи за зростом і статурою є схожими на людей. Твій розмір — Середній.

Швидкість. Твоя базова швидкість ходьби становить 6 метрів.

Темний зір. Завдяки твоїй диявольській спадщині, ти володієш хорошим зором в темряві і при тьмяному світлі. На відстані 12 метрів при тьмяному світлі ти бачиш так, ніби це яскраве світло, а у темряві так, ніби це тьмяне світло. У темряві ти не розрізняєш кольори і бачиш все у відтінках сірого.

Пекельний опір. Ти маєш опір до ушкоджень вогнем.

Диявольська спадщина. Ти знаєш заговір *чудотворство*. По досягненню 3 рівня, ти зможеш один раз на день виконати *пекельну відплату* як заклинання 2 рівня. Коли ти досягнеш 5 рівня, ти також зможеш один раз на день виконати заклинання *пітьма*. Базовою характеристикою для виконання цих заклинань є твоя Харизма. «Один раз на день» тут означає, що для повторного виконання цього заклинання за допомогою цієї особливості тобі потрібно спершу завершити тривалий відпочинок.

Мови. Ти можеш говорити, читати і писати на загальній та інфернальній мовах.



РОЗДІЛ 3. КЛАСИ

Шукачі пригод — це незвичні істоти, яких підштовхує до руху жага до життєвих вражень, на які інші ніколи б не наважилися. Це герої, які досліджують темні куточки світу і долають випробування, яким більшість жінок і чоловіків ніколи б не змогли протистояти.

Клас є основним мірилом талантів твого персонажа. Це не просто його професія, це — його покликання. Клас формує твоє уявлення про світ і взаємодію з ним, а також твоє відношення до інших створінь і сил мультивсесвіту. Боєць, наприклад, може дивитися на світ прагматично, з точки зору стратегії та маневрів, і бачити себе всього лише пішаком у великій грі. Жрець навпаки, може бачити себе в якості обраного учасника грандіозного плану божества, або конфлікту, який назріває між різними богами. У бійця є зв'язки в організаціях найманців або військах, а жрець може знати безліч священиків, паладинів і цілителів, які розділяють його релігійні вірування.

Твій клас дає тобі цілий ряд особливих умінь, таких як майстерність бійця у володінні зброєю і обладунками, або уміння виконувати заклинання у чарівника. На нижчих рівнях твій клас дає тобі лише два або три уміння, проте при досягненні вищих рівнів ти будеш здобувати нові здібності, а твої існуючі уміння покращаться. Опис кожного класу в цьому розділі включає в себе таблицю з коротким переліком всіх переваг, які ти отримуєш на кожному рівні, а також детальний опис кожної з них.

Шукачі пригод іноді можуть розвиватись одразу в декількох класах. Спритник може поміняти життєвий шлях і дати присягу паладина. Варвар може виявити приховані магічні здібності та почати навчатися в класі чарівника, паралельно продовжуючи вдосконалюватися як варвар. Ельфи відомі тим, що поєднують військову майстерність з магічною підготовкою, і розвиваються як бійці та чарівники одночасно. Опціональні правила такого комбінування класів називаються мультикласовістю, і описані в розділі 6.

Дванадцять класів, перерахованих в таблиці «Класи», зустрічаються майже у всіх світах D&D і визначають найбільш типових шукачів пригод.

— КЛАСИ —

Клас	Опис	Кубик Здоров'я	Основна хар-ка	Кидки рятунку	Володіння обладунками і зброєю
Бард	Натхненний заклинатель, який черпає силу із музики світотворення	к8	Харизма	Вправність і Харизма	Легкі обладунки, проста зброя, довгі мечі, короткі мечі, рапіри, ручні арбалети
Боєць	Майстер бою, який професійно володіє різною зброєю та обладунками	к10	Сила або Вправність	Сила і Статура	Усі обладунки, щити, проста та бойова зброя
Варвар	Грізний воїн примітивної природи, який здатен впадати в бойову лють	к12	Сила	Сила і Статура	Легкі і середні обладунки, щити, проста і бойова зброя
Друїд	Проповідник Старої Віри, який покладається на сили природи та здатен приймати вигляд тварин	к8	Мудрість	Інтелект і Мудрість	Легкі та середні обладунки (не металеві), щити (не металеві), бойові посохи, булави, дротики, кийки, кинджали, списи, метальні списи, пращі, серпи, шаблі
Жрець	Священнослужитель-заступник, який володіє божественною магією та перебуває на службі у вищих сил	к8	Мудрість	Мудрість і Харизма	Легкі та середні обладунки, щити, проста зброя
Монах	Майстер бойових мистецтв, який використовує силу свого тіла в пошуку фізичної та духовної досконалості	к8	Вправність і Мудрість	Сила і Вправність	Проста зброя, короткі мечі
Паладин	Святий воїн, пов'язаний священною обітницею	к10	Сила і Харизма	Мудрість і Харизма	Усі обладунки, щити, проста та бойова зброя
Слідопит	Вояк, який використовує бойові техніки і магію природи для боротьби з загрозами на окраїнах цивілізації	к10	Вправність і Мудрість	Сила і Вправність	Легкі та середні обладунки, щити, проста та бойова зброя
Спритник	Шахрай, який покладається на скритність і обман для подолання супротивників та інших перешкод	к8	Вправність	Вправність та Інтелект	Легкі обладунки, проста зброя, довгі мечі, короткі мечі, рапіри, ручні арбалети
Чаклун	Володар магії, отриманої завдяки угоді з позаплощинною сутністю	к8	Харизма	Мудрість і Харизма	Легкі обладунки, проста зброя
Чарівник	Вчений заклинатель, здатний маніпулювати структурою реальності	к6	Інтелект	Інтелект і Мудрість	Бойові посохи, дротики, кинджали, легкі арбалети, пращі
Чародій	Заклинатель, який черпає магію, переданою йому в спадок	к6	Харизма	Статура і Харизма	Бойові посохи, дротики, кинджали, легкі арбалети, пращі

БАРД

Наспівуючи пісню і проводячи пальцями по старовинному монументу, знайденому в занедбаних руїнах, напів-ельфійка у застарілому шкіряному обладунку гортає знання, що ясніють в її голові, викликані силою музичної магії: знання про людей, які побудували цей монумент і загадкову історію, яку він зображує.

Суворий людський воїн ритмічно ударяє своїм мечем по щиту, задаючи темп свого військового співу, надихаючи супутників на відвагу і героїзм. Магія його пісні зміцнює та підбадьорює їх.

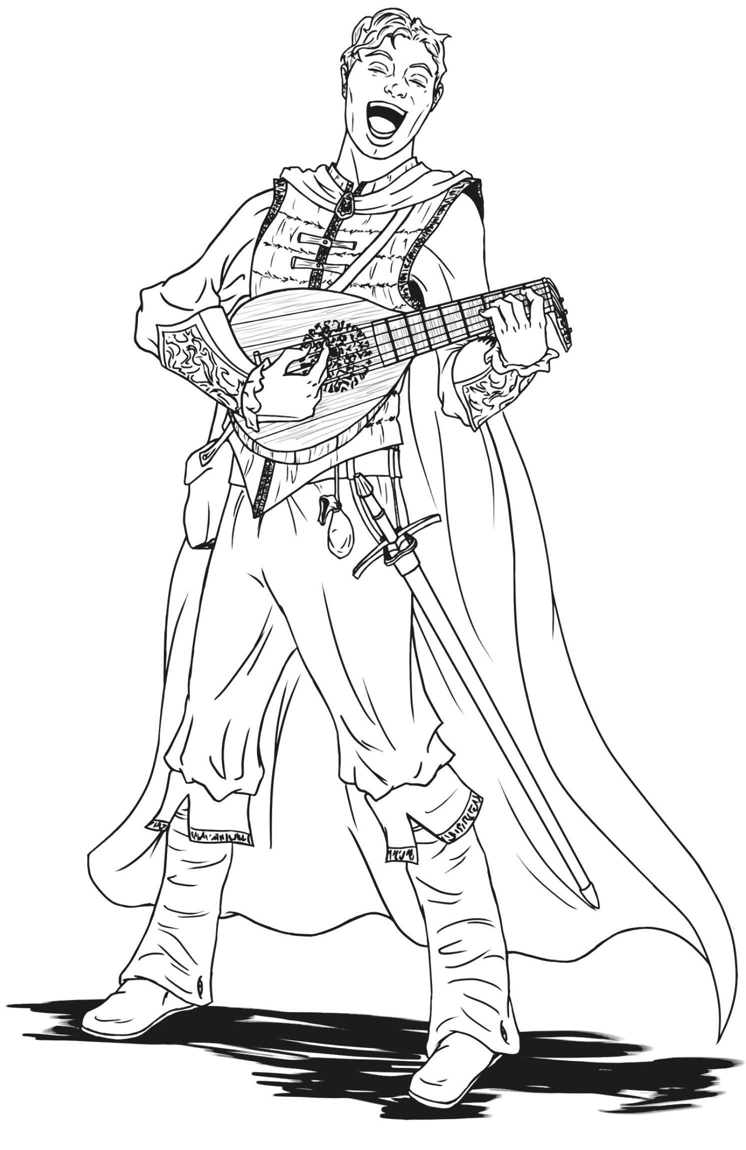
Посміхаючись і налаштовуючи свою цитру, дівчина-гном накладає тонку магію на присутніх дворян, яка гарантує, що слова її супутників будуть сприйняті позитивно.

Неважливо, ким є бард: вченим, скальдом або пройдисвітом; він плете магію зі слів та музики, надихаючи союзників, деморалізуючи супротивників, маніпулюючи свідомістю, створюючи ілюзії, та, навіть, навіть зціляючи рани.

МУЗИКА І МАГІЯ

У світах D&D поезія і музика — це не просто коливання повітря, тут вони містять в собі силу. А барди є майстрами промов, пісень і чарів, які вони викликають. Вони кажуть, що весь мультивсесвіт був створений і сформований піснями, які лунали з вуст богів. А відлуння цих первородних Слів Творіння і досі звучить в космосі буття. Музика бардів — це спроба вловити ці відзвуки і тонко вплести їх у свої заклинання.

Найбільш сильною рисою бардів є їх виняткова різнобічність. Більшість бардів воліють триматися подалі від передової, використовуючи свою магію для натхнення союзників і перешкоджання противникам на відстані. Але барди здатні захищати себе і в ближньому бою, при необхідності використовуючи магію для зміцнення своїх мечів та обладунків. Проте їхні заклинання частіше призначені для причарування і створення ілюзій, а не для нанесення явних ушкоджень. Вони володіють великими знаннями у безлічі сфер, а також природними здібностями, які дозволяють їм чудово справлятись майже з будь-якою задачею. Барди стають майстрами в тих аспектах, до яких тягнеться їхня свідомість, відточуючи їх до досконалості, незалежно від того, чи це музична майстерність, чи певні езотеричні знання.



НАВЧАННЯ ТА ДОСВІД

Справжні барди не такі вже й поширені особистості. Не кожен менестрель, який співає в таверні, або блазень, що скаче при королівському дворі, є бардом. Щоб виявити приховану в музиці магію, потрібно довге навчання і природний талант, яких бракує більшості трубадурів і жонглерів. Однак визначити різницю між цими виконавцями іноді буває досить непросто. Життя барда проходить в мандрах і присвячене збору знань, розповідей, історій, та існуванню за рахунок подяки публіки. Але глибина цих знань, рівень музичної майстерності і зв'язок з магією ставить бардів на геть інший рівень у порівнянні з їхніми побратимами.

Барди рідко селяться надовго в одному місці, а їхня природна тяга до мандрівок пов'язана з пошуком нових історій, вивченням нових навичок і відкриттям нових горизонтів, що робить для них кар'єру шукача пригод природним покликанням. Кожна пригода — це можливість чогось навчитися, попрактикувати різні здібності, потрапити в давно занедбані гробниці, виявити втрачені твори магії, розшифрувати старі фоліанти, пройтися по незнайомих місцях, або зіткнутися з екзотичними істотами. Барди люблять супроводжувати героїв та ставати свідками їх звершень на власні очі. Бард, який може розповісти захопливу історію з особистого досвіду, здобуває популярність серед інших бардів. Більше того, багатьом молодим бардам самим не терпиться приміряти таку роль, наслухавшись цікавих оповідань від більш досвідчених мандрівників.

— БАРД —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	Відомі заговори	Відомі заклинання	1	2	3	4	5	6	7	8	9
					— Рівні та кількість магічних слотів —								
1	+2	Виконання заклинань, Бардівське натхнення (к6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Майстер на всі руки, Пісня відпочинку	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Колегія бардів, Експертиза	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Підвищення характеристик	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Бардівське натхнення (к8), Джерело натхнення	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Контрпричарування, Уміння колегії бардів	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Підвищення характеристик	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Пісня відпочинку (к8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Бардівське натхнення (к10), Експертиза, Таємниці магії	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Підвищення характеристик	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Пісня відпочинку (к10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Таємниці магії, Уміння колегії бардів	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Бардівське натхнення (к12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Підвищення характеристик	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Пісня відпочинку (к12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Таємниці магії	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Підвищення характеристик	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Неперевершене натхнення	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

СТВОРЕННЯ БАРДА

Барди живуть за рахунок історій, і не має значення, правдиві вони чи ні. Твоя передісторія і мотиви не так важливі, як історії, котрі твій персонаж розповідає про себе. Можливо, у тебе було безпечне і нічим не примітне дитинство. У ньому немає цікавих пригод, про які можна розповісти, але ти можеш зобразити себе сиротою, вихованим відьмою на зловісному болоті. Або твоє дитинство дійсно може бути гідним цілої повісті. Деякі барди здобувають свою чарівну музику надзвичайними способами, в тому числі під впливом фей або інших надприродних істот.

Можливо, ти був учнем у майстра-барда, у якого навчався, доки не вирішив піти власним шляхом? Чи може ти відвідував колегію, де навчався бардівських знань і практикував свою музичну магію? А може в молодості ти втік з дому і потоваришував з бродячим бардом, який став твоїм наставником? Або ти ріс розпещеною дитиною в знатній сім'ї, яку навчав музичний майстер. Можливо, ти потрапив в лапи відьми та уклав угоду, яка обіцяла тобі музичний дар в надбавок до збереження життя і свободи, але якою ціною?

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити барда, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Харизми має бути найвищий показник. Наступною за величиною характеристикою повинна бути твоя Вправність. По-друге, вибери передісторію «артист». По-третє, обери заговори *злий насміх* і *танцюючі вогники* разом з наступними заклинаннями 1 рівня: *виявлення магії*, *громова хвиля*, *причарування особи* та *цілюще слово*.

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи бардом, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к8 за кожен рівень барда
Здоров'я на 1 рівні: 8 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к8 (або 5) + твій модифікатор Статури за кожен рівень барда після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Легкі обладунки
Зброєю: Проста зброя, довгі мечі, короткі мечі, рапіри, ручні арбалети
Інструментами: Три музичні інструменти на твій вибір
Кидками рятунку: Вправність, Харизма
Навичками: Вибери три будь-які навички

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) довгий меч, (*б*) рапіра або (*в*) будь-яка проста зброя

- (*а*) набір артиста або (*б*) набір дипломата
- (*а*) лютня або (*б*) будь-який музичний інструмент
- Шкіряний обладунок і кинджал

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

За допомогою музики ти навчився змінювати тканину реальності відповідно до власної волі. Твої заклинання є частиною великого репертуару; це магія, якій ти знайдеш застосування в будь-якій ситуації. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись в розділі 10, а в розділі 11 ти знайдеш список заклинань, доступних барду.

ЗАГОВОРИ

На 1 рівні ти знаєш два заговори на твій вибір зі списку заклинань барда. При досягненні вищих рівнів ти вивчиш нові заговори, кількість яких вказана в колонці «Відомі заговори» в таблиці «Бард».

МАГІЧНІ СЛОТИ

Таблиця «Бард» показує, скільки магічних слотів у тебе є для виконання заклинань барда 1-го і вищих рівнів. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання. По завершенню тривалого відпочинку ти відновлюєш усі свої витрачені магічні слоти.

Наприклад, якщо ти знаєш заклинання 1 рівня *лікування ран*, а у тебе є один невитрачений магічний слот 1-го рівня і один слот 2 рівня, ти можеш виконати *лікування ран* витративши будь-який із цих слотів.

ВІДОМІ ЗАКЛИНАННЯ 1-ГО ТА ВИЩИХ РІВНІВ

На 1 рівні ти знаєш чотири заклинання 1 рівня на твій вибір зі списку заклинань барда.

Колонка «Відомі заклинання» у таблиці «Бард» показує, коли ти зможеш вивчити нові заклинання барда. Рівень кожного вивченого заклинання не повинні перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота. Наприклад, коли ти досягнеш 3 рівня в цьому класі, ти зможеш вивчити одне нове заклинання або 1-го, або 2-го рівня.

Крім того, коли ти отримуєш новий рівень в цьому класі, ти можеш замінити одне із вивчених заклинань барда на інше зі списку заклинань барда, рівень якого при цьому не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Базовою характеристикою для виконання твоїх заклинань барда є Харизма. Твоя магія виникає із сердечності та душевності, яку ти вкладаєш у виконання музики і проголошення промов. Ти використовуєш свою Харизму щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свою Харизму для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань барда, а також тоді, коли робиш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

ВИКОНАННЯ РИТУАЛІВ

Ти можеш виконати будь-яке відоме тобі заклинання барда як ритуал, якщо в описі цього заклинання стоїть помітка «ритуал».

ОСЕРЕДОК МАГІЇ

Ти можеш використовувати музичний інструмент (дивись у розділі 5) в якості осередку магії для твоїх заклинань барда.

БАРДІВСЬКЕ НАТХНЕННЯ

Ти здатен надихати інших за допомогою слів і музики. Для цього у свій хід використай бонусний вчинок, обравши іншу істоту в межах 12 метрів від тебе, яка здатна тебе чути. Ця істота отримує один кубик Бардівського Натхнення, який є кубиком к6.

Протягом наступних 10 хвилин ця істота може один раз кинути цей кубик і додати його результат до перевірки характеристики, кидка атаки або кидка рятунку, який вона здійснює. Істота може вирішити кинути кубик Бардівського Натхнення уже після свого кидка к20, але до того, як Майстер оголосить наслідки. Кубик Бардівського Натхнення зникає після того, як його кинули. Одна істота може мати тільки один такий кубик одночасно.

Ти можеш використовувати це уміння кількість разів, рівну модифікатору твоєї Харизми (але мінімум 1 раз). Витрачені використання цього уміння відновлюються після того, як ти завершиш тривалий відпочинок.

Твій кубик Бардівського Натхнення змінюється з ростом твого рівня у цьому класі. На 5 рівні він стає к8, на 10 рівні буде к10, а на 15 рівні стає к12.

МАЙСТЕР НА ВСІ РУКИ

Починаючи з 2 рівня ти можеш додавати половину твого бонуса майстерності, округлену в меншу сторону, до будь-яких перевірок характеристик, які ти проводиш, і до яких цей бонус ще не додавався.

ПІСНЯ ВІДПОЧИНКУ

Починаючи з 2 рівня за допомогою заспокійливої музики або промов ти можеш допомогти своїм пораненим союзникам відновити сили під час короткого відпочинку. Кожна істота, яка чує цей виступ (з тобою включно), і яка в кінці короткого відпочинку відновлює собі здоров'я, витративши хоча б один Кубик Здоров'я, відновлює собі додатково ще 1к6 здоров'я.

Кількість цього додатково відновлюваного здоров'я росте з твоїм рівнем у цьому класі: 1к8 на 9 рівні, 1к10 на 13 рівні та 1к12 на 17 рівні.

КОЛЕГІЯ БАРДІВ

На 3 рівні ти заглиблюєшся в традиції обраної тобою колегії бардів: Колегії Знань або Колегії Доблесті. Обидві колегії описані в кінці опису цього класу. Цей вибір надає тобі уміння на 3, на 6 та на 14 рівні.

ЕКСПЕРТИЗА

На 3 рівні вибери дві навички, якими ти володієш. Твій бонус майстерності подвоюється для всіх перевірок характеристик, які ти здійснюєш при використанні цих обраних навичок.

На 10 рівні ти можеш вибрати ще дві навички, якими володієш, щоб отримувати для них цю саму перевагу.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 та 19 рівня ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ

Починаючи з 5 рівня ти відновлюєш усі витрачені використання Бардівського Натхнення після завершення як короткого, так і тривалого відпочинку.

КОНТРПРИЧАРУВАННЯ

На 6 рівні ти отримуєш здатність використовувати звуки або слова сили для руйнування ефектів, які впливають на свідомість. Використай вчинок, щоб розпочати виступ, який триватиме до кінця твого наступного ходу. Протягом цього часу ти, та усі союзні істоти в межах 6 метрів від тебе роблять з перевагою кидки рятунку проти переляку та причарування. Істоти отримують цю перевагу, лише якщо чують тебе. Виступ закінчується передчасно, якщо ти стаєш недієздатним, втрачаєш здатність говорити, або припиняєш виступ добровільно (на це не витрачається вчинок).

ТАЄМНИЦІ МАГІЇ

Досягнувши 10 рівня ти встигаєш набратись знань із широкого спектру магічних дисциплін. Вибери два заклинання зі списків будь-яких класів, включаючи твій власний. Кожне обране заклинання повинно бути максимум того рівня, для якого в тебе є хоча б один магічний слот, або ж воно має бути заговором.

Ці обрані заклинання вважаються для тебе заклинаннями барда, і їх не треба враховувати до числа «Відомих Заклинань» згідно з таблицею «Бард».

Ти вивчаєш ще два додаткові заклинання зі списків будь-яких класів на 14 рівні, та ще два на 18 рівні.

НЕПЕРЕВЕРШЕНЕ НАТХНЕННЯ

На 20 рівні, якщо ти здійснюєш кидок ініціативи, а при цьому у тебе немає доступних Бардівських Натхнень, ти відновлюєш одне використання Бардівського Натхнення.

КОЛЕГІЇ БАРДІВ

Барди не люблять самотності. Вони шукають один одного, щоб обмінятися піснями та історіями, похвалитися досягненнями і поділитися знаннями. Барди утворюють відкриті асоціації, звані колегіями, які допомагають їм збиратися разом, ділитись враженнями, а також сприяють збереженню традицій.

КОЛЕГІЯ ДОБЛЕСТІ

Барди Колегії Доблесті – це відважні скальди, чиї оповіді не дають забути великих героїв минулого і надихають на подвиги сучасників. Такі барди збираються в медових залах або навколо похідних багать, щоб оспівати великі звершення минулого і сьогодення. Вони подорожують, щоб стати очевидцями великих подій, і не дати пам'яті про них згаснути. Своїми піснями вони надихають на досягнення, гідні пам'яті предків.

БОНУСНІ ВОЛОДІННЯ

Обираючи Колегію Доблесті на 3 рівні, ти отримуєш володіння середніми обладунками, щитами і бойовою зброєю.

БОЙОВЕ НАТХНЕННЯ

При досягненні 3 рівня ти дізнаєшся, як надихати інших в бою. Істота, яка отримала від тебе кубик Бардівського Натхнення, може кинути цей кубик і додати результат до кидка ушкоджень зброєю, який вона щойно здійснила. В якості альтернативи, якщо істоту атаковано, вона може реакцією здійснити кидок кубика Бардівського Натхнення і додати результат до її КО проти цієї атаки. Вона може зробити це після того, як кидок атаки здійснено, але перед тим, як відбудуться наслідки.

ДОДАТКОВА АТАКА

Починаючи з 6 рівня, ти можеш зробити дві атаки замість однієї, коли використовуєш вчинок Атака у свій хід.

БОЙОВА МАГІЯ

На 14 рівні ти знаєш, як комбінувати мистецтво заклинань та бій зброєю в одну гармонійну дію. Коли ти використовуєш вчинок, щоб виконати заклинання барда, ти можеш витратити свій бонусний вчинок, щоб здійснити одну атаку зброєю.

КОЛЕГІЯ ЗНАНЬ

Барди Колегії Знань цікавляться усім на світі. Вони збирають крихти знань де тільки зможуть, незалежно від того, чи це наукові праці, чи просто сільські чутки. Ці барди використовують свій талант, щоб зачарувати публіку, виступаючи в тавернах і при дворах. А коли змовкають оплески, публіка несвідомо може замислитись над власною вірністю королю чи відданістю парафії.

Лояльність таких бардів належить погоні за красою і правдою, а не вірності монархам або прихильності до релігійних догматів. Дворяни, які тримають таких бардів в якості радників або вісників, добре знають, що бард швидше скаже жорстоку правду, ніж проявить толерантність.

Члени Колегії Знань збираються в бібліотеках, а іноді навіть у справжніх коледжах, зі справжніми аудиторіями і гур-

тожитками. Там вони діляться між собою знаннями. Вони також відвідують фестивалі та громадські збори, де можуть виявляти лиходіїв, викривати брехунів або виставляти на посміховисько самовпевнених політиків.

БОНУСНІ ВОЛОДІННЯ

Обираючи Колегію Знань на 3 рівні, ти отримуєш володіння трьома навичками на власний вибір.

ГОСТРЕ СЛІВЦЕ

Також на 3 рівні ти дізнаєшся, як використовувати власну хитрість, щоб відвернути, збентежити або по-іншому підірвати впевненість супротивників. Якщо істота, яку ти можеш бачити в межах 12 метрів, робить кидок атаки, кидок ушкоджень або перевірку характеристики, ти можеш реакцією здійснити кидок одного зі своїх невикористаних кубиків Бардівського Натхнення, та відняти результат цього кидка від результату кидка тієї істоти. Ти можеш прийняти рішення про використання цього уміння уже після кидка істоти, але до того, як Майстер оголосить наслідки. Істота отримує імунітет від цього уміння, якщо вона не чує тебе або має імунітет до причарування.

ДОДАТКОВІ ТАЄМНИЦІ МАГІЇ

На 6 рівні ти можеш вивчити два заклинання на твій вибір зі списків будь-яких класів. Кожне обране заклинання повинно бути того рівня, для якого в тебе є хоча б один магічний слот, або ж воно має бути заговором.

Ці обрані заклинання вважаються для тебе заклинаннями барда, і їх не треба враховувати до числа «Відомих Заклинань» згідно з таблицею «Бард».

НЕПЕРЕВЕРШЕНА НАВИЧКА

Починаючи з 14 рівня, якщо ти робиш перевірку характеристики, ти можеш кинути кубик Бардівського Натхнення і додати його результат до перевірки, яку ти проводиш. Ти можеш прийняти рішення про використання цього уміння після твого кидка перевірки, але до того, як Майстер оголосить її наслідки.





БОЄЦЬ

Прикриваючись щитом і брязкаючи обладунками, жінка прямує в натовп гоблінів. За її спиною, одягнений в клепану шкіру ельф обсипає ворогів стрілами, блискавично випускаючи їх зі свого витонченого лука. Неподалік від них напів-орк вигукує накази, задаючи найкращий напрямок для атаки.

Дверг у кольчузі виставив свій щит перед компаньйоном, відбиваючи смертельний удар дубини огра. Його напарник, напів-ельф у лускатій броні, закрутив свої шаблі в блискучому вихорі та рушив в напад на огра, шукаючи слабину в його захисті.

Досвідчений гладіатор бореться на арені і добре знає, як використовувати свій тризуб і сіті, щоб перекинути супротивника і обійти його, отримуючи тактичну перевагу і викликаючи захват у публіки. Меч його супротивника спалахує блакитним світлом і випускає блискавку.

Усі ці герої — бійці. Вони є представниками, можливо, найрізноманітнішого класу у світі D&D. Мандрівні лицарі, воєначальники-завойовники, королівські чемпіони, елітні піхотинці, озброєні до зубів найманці та королі розбою:

— БОЄЦЬ —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння
1	+2	Бойовий стиль, Друге дихання
2	+2	Сплеск дій (одне використання)
3	+2	Бійцівський архетип
4	+2	Підвищення характеристик
5	+3	Додаткова атака
6	+3	Підвищення характеристик
7	+3	Уміння бійцівського архетипу
8	+3	Підвищення характеристик
9	+4	Непоборний (одне використання)
10	+4	Уміння бійцівського архетипу
11	+4	Додаткова атака (2)
12	+4	Підвищення характеристик
13	+5	Непоборний (два використання)
14	+5	Підвищення характеристик
15	+5	Уміння бійцівського архетипу
16	+5	Підвищення характеристик
17	+6	Сплеск дій (два використання), Непоборний (три використання)
18	+6	Уміння бійцівського архетипу
19	+6	Підвищення характеристик
20	+6	Додаткова атака (3)

будучи бійцями, усі вони майстерно володіють зброєю, обладунками і прийомами ведення бою. А ще вони добре знайомі зі смертю — вони несуть її самі, частенько зазираючи в її холодні очі.

РІЗНОБІЧНІ ФАХІВЦІ

Бійці володіють основами усіх стилів ведення бою. Кожен боєць може рубати сокирою, фехтувати рапірою, майстерно володіє довгим і дворучним мечем, може стріляти з лука і навіть, користуючись своєю вродженою спритністю, здатен зловити супротивника сітями. Також, бійці добре знайомі з використанням щита і будь-яких обладунків. Окрім загальних знань, кожен боєць спеціалізується на певному стилі бою. Деякі концентруються на стрільбі з лука, інші на битві двома клинками, а є і ті, хто свої бійцівські здібності підсилює заклинаннями. Поєднання широких загальних навичок і поглибленої спеціалізації робить бійців неперевершеними майстрами війни.

ГОТОВІ ДО НЕБЕЗПЕКИ

Не всі члени міської варти, сільського ополчення або королівської армії є бійцями. Більшість з них це просто навчені солдати, які володіють лише основними бійцівськими навичками. Лише Солдати-ветерани, офіцери, навчені охоронці, освячені лицарі та інші подібні особи, як правило, гідні називати себе справжніми бійцями.

Деякі бійці відчувають потребу використовувати свою підготовку для пошуку пригод. Дослідження підземель, вбивство чудовиськ та інша небезпечна робота, з якою щодня стикаються шукачі пригод, є для бійця другою натурою, і не надто відрізняється від життя, залишеного у минулому. Ризик тут, можливо, і вищий, але і нагорода значно більша — наприклад, бійці з міської варти навряд чи зможуть відшукати меч *язик полум'я*.

СТВОРЕННЯ БІЙЦЯ

Коли ти створюєш бійця, поміркуй над двома невід'ємними елементами передісторії свого персонажа: де ти отримав бойову підготовку і що саме відрізняло тебе від звичайних бійців, які оточували тебе? Чи був ти надміру безжальним? Чи отримував ти персональну допомогу від наставника, можливо, через твою виняткову відданість? Що в першу чергу спонукало тебе до цієї підготовки? Загроза, яка нависла над твоєю батьківщиною, жага помсти, необхідність довести собі щось, або ж усі ці обставини разом взяті?

Ти міг пройти офіційну службу в армії дворянина або у місцевому війську. Можливо, ти тренувався у військовій академії, вивчаючи стратегію, тактику і військову історію. Або ж ти самоучка — недосконалий, але перевірений боєць. Ти взявся за меч, щоб втекти від життя на фермі, чи слідуєш за гордою сімейною традицією? Де ти придбав свою зброю і обладунки? Вони можуть бути військовою спадщиною, сімейними реліквіями, або, можливо, ти роками відкладав гроші, щоб їх купити. Твоє озброєння тепер є ледь не найважливішим твоїм майном, адже це єдине, що утримує межу між твоїм життям і смертю.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити бійця, дотримуючись наступних рекомендацій. По-перше, у твоєї Сили або Вправності (в залежності від того, чи ти плануєш зосередитися на рукопашній зброї, чи на стрільбі з лука і фехтувальній зброї) має бути найвищий показник. Наступним за величиною повинен бути показник Статури (або Інтелекту, якщо ти плануєш обрати бійцівський архетип Містичний Лицар). По-друге, вибери передісторію «солдат».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи бійцем, ти отримуєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к10 за кожен рівень бійця
Здоров'я на 1 рівні: 10 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к10 (або 6) + твій модифікатор Статури за кожен рівень бійця після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Усі обладунки, щити
Зброєю: Проста зброя, бойова зброя
Інструментами: Немає
Кидками рятунку: Сила, Статура
Навичками: Вибери дві: Акробатика, Аналіз поведінки, Атлетика, Виживання, Догляд тварин, Залякування, Історія, Уважність

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до того, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) кольчуга або (*б*) шкіряний обладунок, довгий лук і 20 стріл
- (*а*) одна бойова зброя і щит або (*б*) дві бойові зброї
- (*а*) легкий арбалет і 20 болтів або (*б*) дві ручні сокири
- (*а*) набір дослідника підземель або (*б*) набір мандрівника

БОЙОВИЙ СТИЛЬ

Ти засвоюєш бойовий стиль, який лежить в основі твоєї спеціалізації. Вибери один з наступних варіантів. Ти не можеш вибирати один і той же варіант більше одного разу, навіть якщо пізніше у тебе буде така можливість.

БІЙ ДВОМА КЛИНКАМИ

Коли ти б'єшся двома зброями (пояснюється в розділі 9), ти додаєш свій модифікатор характеристики до ушкоджень від другої атаки.

БИТВА ВЕЛИКОЮ ЗБРОЄЮ

Якщо на кубику ушкоджень атаки, яку ти здійснив рукопашною зброєю утримуючи її обома руками, випало «1» або «2», то ти можеш перекинути цей кубик, і мусиш використовувати новий результат, навіть якщо знову випало «1» або «2». Ця перевага надається лише якщо ця зброя має властивість «дворучна» або «універсальна».

ДУЕЛЯНТ

Доки ти тримаєш рукопашну зброю в одній руці і не використовуєш іншої зброї, ти отримуєш бонус +2 до кидків ушкоджень цієї зброї.

ЗАХИСТ

Ти можеш використати свою реакцію, щоб створити перешкоду до кидка атаки істоти, котра атакує ціль (не тебе), що знаходиться в межах 1 метра від тебе. При цьому ти мусиш тримати щит.

ОБОРОНА

Доки ти носиш обладунок, ти отримуєш бонус +1 до свого КО.

СТРІЛЬБА

Ти отримуєш бонус +2 до усіх кидків атак, які здійснюєш далекобійною зброєю.

ДРУГЕ ДИХАННЯ

Ти володієш обмеженим джерелом витривалості, яким можеш скористатися, щоб уберегти себе. У свій хід ти можеш використати бонусний вчинок, щоб відновити собі здоров'я в розмірі 1к10 + твій рівень бійця.

Використавши це уміння ти мусиш завершити короткий або тривалий відпочинок, щоб отримати змогу скористатись ним знову.

СПЛЕСК ДІЙ

Починаючи з 2 рівня ти отримуєш здатність тимчасово пересилювати свої звичайні можливості. У свій хід ти можеш зробити ще один вчинок в додаток до свого звичайного і бонусного вчинку.

Використавши це уміння ти мусиш завершити короткий або тривалий відпочинок, щоб отримати змогу скористатись ним знову. Починаючи з 17 рівня ти можеш використовувати це уміння два рази перед тим, як тобі знадобиться відпочинок, але не частіше одного разу за один хід.

БІЙЦІВСЬКИЙ АРХЕТИП

На 3 рівні ти обираєш архетип, який уособлює твій стиль і техніку. Вибери Бойового Майстра, Містичного Лицаря або Чемпіона. Опис кожного архетипу наведений в кінці переліку умінь класу. Обраний тобою архетип надає тобі нові уміння на 3, 7, 10, 15 та 18 рівнях.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 6, 8, 12, 14, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

ДОДАТКОВА АТАКА

Починаючи з 5 рівня, ти можеш зробити дві атаки замість однієї, коли використовуєш вчинок Атака у свій хід.

Твоя загальна кількість атак збільшується до трьох на 11 рівні цього класу, а пізніше до чотирьох на 20 рівні.

НЕПОБОРНИЙ

Починаючи з 9 рівня ти можеш перекинути провалений кидок рятунку. Якщо ти це робиш, ти мусиш використовувати новий результат, після чого не зможеш використовувати це уміння знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.

Коли ти досягнеш 13 рівня, ти зможеш використовувати це уміння двічі між періодами тривалого відпочинку, а пізніше тричі (між періодами тривалого відпочинку) після досягнення 17 рівня.

БІЙЦІВСЬКІ АРХЕТИПИ

Різні бійці використовують різні підходи для вдосконалення своїх бійцівських здібностей. Бійцівський архетип відображає обраний тобою підхід.

БОЙОВИЙ МАЙСТЕР

Той, хто вибрав архетип Бойового Майстра, покладається на техніки, вироблені поколіннями бійців. Для такого бійця битва схожа на академічне завдання, і часто включає елементи, далекі від бою, на зразок ковальської майстерності або каліграфії. Не всі бійці здатні засвоїти уроки історії, теорію і артистизм, відбиті в архетипі Бойового Майстра,

але ті, хто все ж зміг цього досягти, стають відмінно підготовленими бійцями, що володіють прекрасними навичками і знаннями.

БОЙОВІ ПОДВИГИ

Якщо на 3 рівні ти вибираєш цей архетип, ти вивчаєш прийоми, які покладаються на спеціальні кубики, звані кубиками подвигу.

Прийоми. Ти вивчаєш три прийоми на власний вибір, кожен з яких описаний нижче в параграфі «Прийоми». Більшість прийомів тим чи іншим способом підсилюють твою атаку. Під час однієї атаки ти можеш використовувати лише один прийом.

Ти вивчаєш ще по два додаткові прийоми на власний вибір при досягненні 7, 10 і 15 рівня. Щоразу, коли ти вчиш нові прийоми, ти можеш замінити один зі своїх вивчених прийомів на інший.

Кубики подвигу. У тебе є чотири кубики подвигу, які є кубиками к8. Кубики подвигу витрачаються при використанні прийомів. Ти відновлюєш усі витрачені кубики подвигу, коли завершуєш короткий або тривалий відпочинок.

Ти отримуєш ще один кубик подвигу на 7 рівні, та ще один на 15 рівні.

Кидки рятунку. Деякі з твоїх прийомів вимагають від цілі здійснення кидка рятунку для протистояння ефектам прийому. СК такого кидка рятунку розраховується таким чином:

СК рятунку від прийому = 8 + твій бонус майстерності
+ твій модифікатор Сили або Вправності (на твій вибір)

УЧЕНЬ ВІЙНИ

На 3 рівні ти отримуєш володіння одним видом ремісничих інструментів на власний вибір.

ЗНАЙ СВОГО ВОРОГА

Починаючи з 7 рівня, якщо ти витратиш щонайменше 1 хвилину, розглядаючи, або по іншому взаємодіючи з істотою поза боєм, то ти можеш дізнатись певну інформацію про її здібності у порівнянні з твоїми власними. Майстер повідомить тобі, чи дорівнює, перевершує або чи поступається тобі та істота по двох пунктах на твій вибір з перерахованих нижче:

- Показник Сили
- Показник Вправності
- Показник Статури
- Клас Обладунку
- Поточне здоров'я
- Загальна кількість рівнів у класі (якщо є)
- Кількість рівнів у класі Боєць (якщо є)

ПОКРАЩЕНІ БОЙОВІ ПОДВИГИ

На 10 рівні твої кубики подвигу стають к10. На 18 рівні вони перетворюються на к12.

НЕОСЛАБНИЙ

Починаючи з 15 рівня, якщо ти здійснюєш кидок ініціативи, а при цьому у тебе не залишилось кубиків подвигу, ти отримуєш 1 кубик подвигу.

ПРИЙОМИ

Усі прийоми наведені в алфавітному порядку.

Атака з випадом. Якщо ти здійснюєш атаку рукопашною зброєю у свій хід, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб збільшити досяжність цієї атаки на 1 метр. Якщо ти попадаєш, ти також додаєш результат кидка кубика подвигу до ушкоджень атаки.

Атака з маневром. Коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб дозволити одному із твоїх союзників зайняти більш вигідну позицію. Додай результат кидка кубка подвигу до кидка ушкоджень своєї атаки та обери союзну істоту, яка може чути або бачити тебе. Обрана істота може використати свою реакцію, щоб виконати пересування на половину її швидкості, не провокуючи при цьому атак від цілі твоєї атаки.

Атака з поштовхом. Коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб спробувати відштовхнути ціль назад. Додай результат кидка кубка подвигу до кидка ушкоджень цієї атаки, і якщо ціль Велика або менша, вона повинна зробити кидок рятунку Сили. При провалі цього кидка ти відштовхуєш ціль максимум на 3 метри від себе.

Атака з роззброєнням. Коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб спробувати роззброїти цю істоту та змусити її упустити один з предметів, який вона тримає. Додай результат кидка кубка подвигу до кидка ушкоджень цієї атаки, після чого ціль атаки має зробити кидок рятунку Сили, при провалі якого вона упускає з рук один обраний тобою предмет. Цей предмет падає біля її ніг.

Влучна атака. Коли ти здійснюєш кидок атаки зброєю по істоті, ти можеш витратити один кубик подвигу і додати результат кидка цього кубика подвигу до свого кидка атаки. Ти можеш використати цей прийом до або після здійснення кидка атаки, але перед тим, як атака нанесе свої ефекти.

Відволікальний удар. Коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб відволікти істоту та зробити її вразливою для атак твоїх союзників. Додай результат кидка кубка подвигу до кидка ушкоджень цієї атаки. Усі чужі кидки атак, які направлені на цю істоту до початку твого наступного ходу, робляться з перевагою.

Загрозлива атака. Коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб спробувати її злякати. Додай результат кидка кубка подвигу до кидка ушкоджень атаки, а її ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі кидка вона стає перелякана тобою до кінця твого наступного ходу.

Згуртованість. У свій хід ти можеш витратити свій бонусний вчинок та один кубик подвигу, щоб підтримати одного зі своїх союзників. Для цього обери союзну істоту, яка може чути або бачити тебе. Та істота здобуває тимчасове здоров'я, кількість якого дорівнює результату кидка твого кубика подвигу + твій модифікатор Харизми.

Майстерне ухилення. Якщо ти пересуваєшся, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб додати результат кидка цього кубика до свого КО на той час, доки не припиниш пересування.

Парирування. Коли інша істота попадає по тобі рукопашною атакою, ти можеш використати свою реакцію та витратити один кубик подвигу, щоб зменшити нанесені тобі ушкодження на суму, рівну результату кидка цього кубика плюс твій модифікатор Вправності.

Провокативний удар. Коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб спробувати спровокувати ту істоту атакувати тебе. Додай результат кидка кубка подвигу до кидка ушкоджень цієї атаки, а її ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі кидка істота до кінця твого наступного ходу отримує перешкоду на кидки атак, які направлені на всіх, крім тебе.

Розмашиста атака. Коли ти попадаєш по істоті атакою рукопашною зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб спробувати ударити цією ж атакою ще одну істоту. Обери іншу істоту в межах 1 метра від первинної цілі, котра знаходиться в межах твоєї досяжності. Якщо результат первинного кидка атаки достатній, щоб влучити по другій істоті, то вона отримує ушкодження, рівні результату кидка твого кубика подвигу. Вид цих ушкоджень той самий, що і в первинної атаки.

Удар з фінтом. У свій хід ти можеш витратити один кубик подвигу та використати свій бонусний вчинок для здійснення фінта, націленого на обрану тобою істоту в межах 1 метра від тебе. Ти отримуєш перевагу на наступний кидок атаки, яку в цей же хід направляєш на цю істоту, а при попаданні по ній ти також додаєш результат кидка кубика подвигу до кидка ушкоджень.

Удар командира. Коли у свій ти хід здійснюєш вчинок Атака, ти можеш відмовитись від однієї зі своїх атак, щоб використати бонусний вчинок для спрямування удару союзника. Для цього обери союзну істоту, яка здатна тебе чути або бачити, та витрать один кубик подвигу. Та істота може негайно використати свою реакцію, щоб здійснити одну атаку зброєю, додаючи результат кидка твого кубика подвигу до свого кидка ушкоджень від цієї атаки.

Удар у відповідь. Якщо істота промахується по тобі рукопашною атакою, ти можеш використати свою реакцію та один кубик подвигу, щоб нанести цій істоті атаку рукопашною зброєю. Якщо ти попадаєш, ти також додаєш результат кидка кубика подвигу до кидка ушкоджень цієї атаки.

Удар, що збиває з ніг. Коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш витратити один кубик подвигу, щоб спробувати збити ціль долілиць. Додай результат кидка кубка подвигу до кидка ушкоджень цієї атаки, а якщо ціль Велика або менша, вона повинна зробити кидок рятунку Сили. При провалі цього кидка, ціль падає долілиць.

МІСТИЧНИЙ ЛИЦАР

Архетип Містичного Лицаря поєднує в собі бійцівське мистецтво і ретельне вивчення магії. Містичні лицарі використовують прийоми, схожі на практики чарівників. Вони зосередились на вивченні двох із восьми шкіл магії: школі Втілення та Огородження. Заклинання Огородження забезпечують містичним лицарям додатковий захист в бою, а магія Втілення завдає ушкодження відразу декільком суперникам, збільшуючи можливості містичного лицаря в бою. Ці лицарі володіють відносно невеликою кількістю заклинань, що дозволяє постійно тримати їх в пам'яті і не носити з собою книгу заклинань.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Досягаючи 3 рівня ти навчаєшся фокусувати свою бійцівську енергію для виконання заклинань. Дивись загальні правила про виконання заклинань в розділі 10, а також ознайомся зі списком заклинань чарівника в розділі 11.

Заговори. Ти знаєш два заговори на твій вибір зі списку заклинань чарівника. На 10 рівні ти можеш вивчити ще один заговір чарівника на твій вибір.

Магічні слоти. Таблиця «Заклинання Містичного Лицаря» містить інформацію про кількість доступних тобі магічних слотів для виконання заклинань чарівника 1-го та вищих рівнів. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання. По завершенню тривалого відпочинку ти відновлюєш усі свої витрачені магічні слоти.

Наприклад, якщо ти знаєш заклинання 1-го рівня *щит*, а у тебе є доступними один магічний слот 1-го рівня та один слот 2 рівня, ти можеш виконати *щит* витративши будь-який з цих магічних слотів.

Відомі заклинання 1-го та вищих рівнів. Ти знаєш три заклинання 1-го рівня зі списку заклинань чарівника на твій вибір, два з яких повинні належати до шкіл Втіленнями або Огородження.

Колонка «Відомі заклинання» в таблиці «Заклинання Містичного Лицаря» вказує, на яких рівнях ти вивчаєш нові заклинання чарівника. Всі обрані тобою заклинання повинні належати до шкіл Втілення або Огородження, а їхні рівні не повинні бути вищими від рівня найвищого наявного у тебе магічного слота. Наприклад, при досягненні 7 рівня в цьому класі, ти можеш вивчити ще одне заклинання 1 або 2 рівня.

— ЗАКЛИНАННЯ МІСТИЧНОГО ЛИЦАРЯ —

Рівень бійця	Відомі заговори	Відомі заклинання	– Рівні та к-сть слотів – 1	2	3	4
3	2	3	2	—	—	—
4	2	4	3	—	—	—
5	2	4	3	—	—	—
6	2	4	3	—	—	—
7	2	5	4	2	—	—
8	2	6	4	2	—	—
9	2	6	4	2	—	—
10	3	7	4	3	—	—
11	3	8	4	3	—	—
12	3	8	4	3	—	—
13	3	9	4	3	2	—
14	3	10	4	3	2	—
15	3	10	4	3	2	—
16	3	11	4	3	3	—
17	3	11	4	3	3	—
18	3	11	4	3	3	—
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Заклинання, які ти вивчаєш на 8, 14 і 20 рівнях можуть належати до будь-яких шкіл магії.

Щоразу, коли ти отримуєш рівень в цьому класі, ти можеш замінити одне з відомих тобі заклинань чарівника, на інше заклинання чарівника на твій вибір. Нове заклинання не має перевищувати рівнем найвищий наявний у тебе магічний слот, і повинно належати до шкіл Втілення або Огородження, окрім випадків, коли ти замінюєш заклинання, отримане на 8, 14 або 20 рівні.

Базова характеристика. Оскільки ти дізнаєшся заклинання за допомогою вивчення і пам'яті, твоєю базовою характеристикою для виконання заклинань чарівника служить Інтелект. Ти використовуєш свій Інтелект щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свій Інтелект для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань чарівника, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Інтелекту

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Інтелекту

ЗВ'ЯЗОК ЗІ ЗБРОЄЮ
На 3 рівні ти вивчаєш ритуал, який дозволяє створити магічний зв'язок між тобою і однією зброєю. Ти проводиш ритуал тривалістю в одну годину (його можна провести під час короткого відпочинку). В період проведення ритуалу ця зброя має перебувати в межах твоєї досяжності, а в кінці ритуалу ти повинен доторкнутися до неї, щоб закріпити цей зв'язок.

Як тільки ти прив'язав до себе зброю, ти не можеш бути обеззброєним від цієї зброї, якщо тільки не станеш недієздатним. Якщо ця зброя знаходиться з тобою на одній площині існування, ти можеш витратити бонусний вчинок у свій хід, щоб миттєво телепортувати її у свою руку.

У тебе може бути не більше двох прив'язаних зброй одночасно, а одним бонусним вчинком ти можеш викликати лише одну з них. Якщо ти спробуєш прив'язати до себе третю зброєю, тобі доведеться розірвати зв'язок із однією з попередніх.

БОЙОВА МАГІЯ
Починаючи з 7 рівня, якщо ти використовуєш свій вчинок для виконання заговору, ти можеш використати свій бонусний вчинок для здійснення однієї атаки зброєю.

МІСТИЧНИЙ УДАР
На 10 рівні ти дізнаєшся, як за допомогою удару зброєю понизити опір істоти до твоїх заклинань. Якщо ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ця істота отримує перешкоду на наступний кидок рятунку від заклинання, яке ти виконаєш до кінця твого наступного ходу.

МАГІЧНИЙ РИВОК
На 15 рівні, коли ти використовуєш своє уміння «Сплеск дій», ти можеш телепортуватись не більш, як на 6 метрів у вільний простір, який ти бачиш. Ти можеш телепортуватись до або після здійснення додаткових вчинків.

ПОКРАЩЕНА БОЙОВА МАГІЯ
Починаючи з 18 рівня, якщо ти використовуєш свій вчинок для виконання заклинання, ти можеш використати свій бонусний вчинок для здійснення однієї атаки зброєю.

ЧЕМПІОН

Зазвичай Чемпіони фокусуються на використанні грубої фізичної сили, відточеної до смертельної досконалості. Обраний тобою архетип Чемпіона поєднує суворі тренування з фізичною досконалістю, яка дозволяє майстерно наносити смертоносні удари.

ПОКРАЩЕНІ КРИТИЧНІ ПОПАДАННЯ
Якщо ти вибрав цей архетип на 3 рівні, то твої атаки зброєю вважаються критичними попаданнями при випаданні «19» або «20» на кубику атаки.

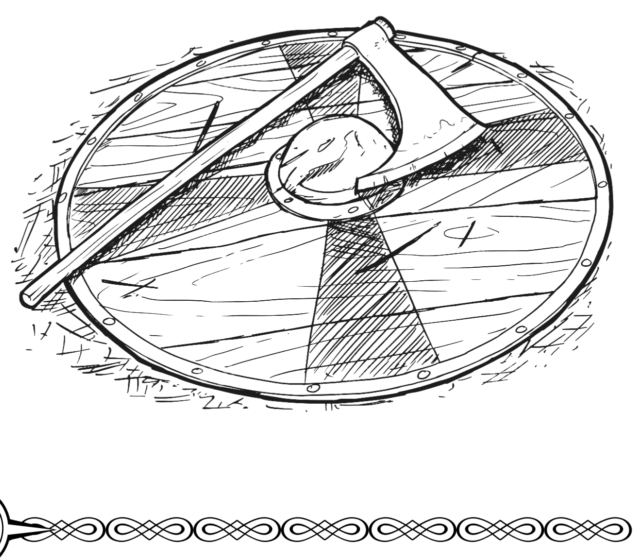
ВИДАТНИЙ АТЛЕТ
Починаючи з 7 рівня, ти можеш додавати половину свого бонуса майстерності (округлену в більшу сторону) до всіх своїх перевірок Сили, Вправності або Статури, куди цей бонус ще не включений.

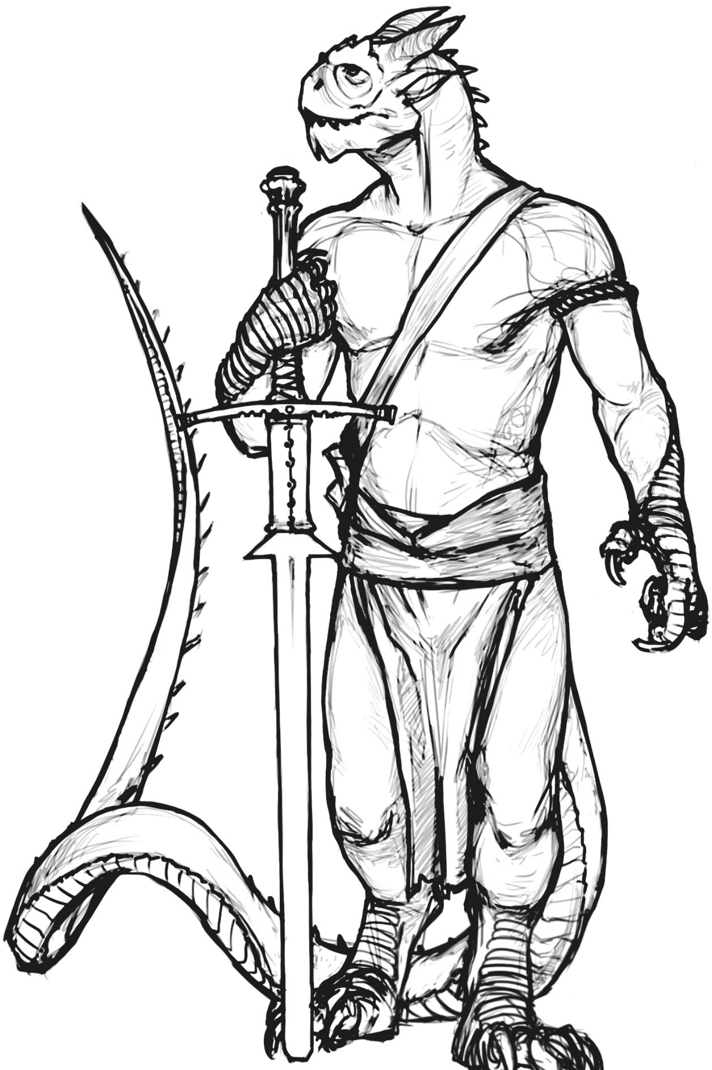
Крім того, якщо ти робиш стрибок у довжину з розбігу, дальність такого стрибка збільшується на кількість метрів, рівну твоєму модифікатору Сили, поділеному на 5.

ДОДАТКОВИЙ БОЙОВИЙ СТИЛЬ
На 10 рівні ти можеш вибрати ще один варіант Бойового Стилю.

ЧУДОВІ КРИТИЧНІ ПОПАДАННЯ
Починаючи з 15 рівня, твої атаки зброєю вважаються критичними попаданнями при випаданні «18 — 20» на кубику атаки.

ВЦІЛІЛИЙ
На 18 рівні ти досягаєш вершин стійкості в бою. На початку кожного свого ходу ти відновлюєш собі кількість здоров'я, рівну 5 + твій модифікатор Статури, але при умові, що у тебе наразі не більше половини від максимуму твого здоров'я. Ти не отримуєш цю перевагу, якщо у тебе 0 здоров'я.





ВАРВАР

Високий, закутаний в шкури дикун пробирається крізь заметіль, стискаючи в руці свою сокиру. Він з посмішкою кидається на крижаного велетня, який посмів вбити лося зі стада, що належить його племені.

Напів-орк гарчить на сміливця, який наважився зазіхнути на його лідерство в племені, готовий скрутити йому шию голими руками, як він вчинив з попередніми шістьма претендентами.

Із піною з рота дверг жбурляє свій шолом в обличчя нападнику дроу та різко розвертається, в'їжджаючи своїм броньованим ліктем в живіт супернику.

Незважаючи на різноманітність, всіх варварів об'єднує їхня лють: неприборканий, невгасимий і бездумний гнів. Варварська лють — це немов озвірілість загнаного в кут хижака, немов безжальний удар грому; вона схожа на штормові хвилі океану.

У деяких варварів ця лють виникає завдяки спілкуванню з духами тварин. Інші черпають її зі злості на сповнену болю і страждань дійсність. Проте для кожного варвара лють — це не лише джерело бойового безумства, а й неймовірних рефлексів, стійкості та неперевершеної сили.

ПЕРВІСНІ ІНСТИНКТИ

Жителі селищ і міст гордо пишаються своєю цивілізованістю, яка начебто підносить їх вище всіх тварин. Варвари ж, навпаки, вважають цивілізованість проявом слабкості. Їхній зв'язок з тваринними інстинктами, первісною енергетикою і лютим гнівом є просто вражаючим. Варвари відчувають себе незатишно в оточенні стін або у натовпі, проте сміливо розкриваються в рідних диких просторах, у тундрі, джунглях або степах, де їхні племена живуть і полюють.

Найкраще варвари проявляють себе посеред хаосу битви. Вони можуть впасти в стан берсерка, коли гнів повністю переповнює їх, отримуючи взамін нелюдську силу і стійкість. Варвар може лише кілька разів скористатися резервами власної люті, перш ніж йому необхідно буде перевести подих, але зазвичай цих кількох разів вистачає, щоб впоратися з будь-якою загрозою, яку він зустрів на шляху.

НЕБЕЗПЕЧНЕ ЖИТТЯ

Не всі члени племен, які в цивілізованих общинах називають варварами, належать до класу «варвар». Справжній варвар серед цих людей так само рідкісний, як досвідчений боєць у великому місті, проте він так само виконує схожу роль захисника людей та військового лідера. Життя в диких місцях таїть в собі неабияку небезпеку: ворожі племена, смертельно небезпечна погода та жахливі чудовиська. Проте варвар сміливо кидається в боротьбу з цими загрозами, захищаючи свій народ.

Сміливість перед лицем небезпеки робить варвара чудовим кандидатом в шукачі пригод. Кочовий спосіб життя часто звичний для примітивних племен, і непосидючий світогляд авантюристів не робить труднощів для варвара. Деякі варвари сумують за згуртованим сімейним устроєм своїх племен, але врешті-решт знаходять заміну в сильних вузах, які зв'язують членів їхнього загону.

СТВОРЕННЯ ВАРВАРА

Коли ти створюєш персонажа-варвара, подумай про те, звідки він прибув, і про те, яке місце у світі він займає. Поговори зі своїм Майстром про відповідне походження твого варвара. Ти прибув з далеких земель, ставши чужинцем на новій території? Чи ваша кампанія бере місце в жорстоких землях, де варвари є відносно поширеним народом?

Що змусило тебе почати життя шукача пригод? Ти спокусився обіцянками багатства чи надією на кращу долю в нових землях? Може ти приєднався до солдатів цих земель перед лицем спільної загрози? Можливо, чудовиська або вторгнення орди вигнали тебе з батьківщини, зробивши бездомним біженцем? Чи ти був бранцем на війні та багато часу провів в оковах на чужій землі, врешті отримавши

— ВАРВАР —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	К-сть люті	Ушк. люті
1	+2	Лють, Захист без обладунків	2	+2
2	+2	Шалена атака, Чуття небезпеки	2	+2
3	+2	Первісний шлях	3	+2
4	+2	Підвищення характеристик	3	+2
5	+3	Швидке пересування, Додаткова атака	3	+2
6	+3	Уміння первісного шляху	4	+2
7	+3	Дикий інстинкт	4	+2
8	+3	Підвищення характеристик	4	+2
9	+4	Брутальний критичний удар (1 кубик)	4	+3
10	+4	Уміння первісного шляху	4	+3
11	+4	Нестримна лють	4	+3
12	+4	Підвищення характеристик	5	+3
13	+5	Брутальний критичний удар (2 кубика)	5	+3
14	+5	Уміння первісного шляху	5	+3
15	+5	Безперервна лють	5	+3
16	+5	Підвищення характеристик	5	+4
17	+6	Брутальний критичний удар (3 кубика)	6	+4
18	+6	Нездоланна могутність	6	+4
19	+6	Підвищення характеристик	6	+4
20	+6	Первісний чемпіон	∞	+4

можливість відвоювати свою свободу? Або, можливо, тебе вигнав власний народ за здійснений тобою злочин, порушення табу, або в результаті перевороту, після якого тебе були скинуто з твого місця у владі.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити варвара, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Сили повинно бути найвищий показник. Наступним за величиною має бути твій показник Статури. По-друге, вибери передісторію «чужинець».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи варваром, ти здобуваєш такі класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к12 за кожен рівень варвара
Здоров'я на 1 рівні: 12 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к12 (або 7) + твій модифікатор Статури за кожен рівень варвара після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Легкі та середні обладунки, щити
Зброєю: Проста зброя, бойова зброя
Інструментами: Немає
Кидками рятунку: Сила, Статура
Навички: Вибери дві: Атлетика, Виживання, Догляд тварин, Залякування, Природа, Уважність

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) дворучна сокира або (*б*) будь-яка бойова рукопашна зброя
- (*а*) дві ручні сокири або (*б*) будь-яка проста зброя
- Набір мандрівника і чотири метальних списи

ЛЮТЬ

У бою ти б'єшся з первісною люттю. Ти можеш використати бонусний вчинок, щоб у свій хід увійти в стан люті.

У стані люті ти отримуєш наступні переваги, при умові, що не носиш важких обладунків:

- Ти робиш з перевагою перевірки та кидки рятунку Сили.
- Якщо ти здійснюєш атаку рукопашною зброєю, яка покладається на Силу, ти отримуєш бонус до кидка ушкоджень, розмір якого залежить від твого рівня варвара, згідно колонки «Ушк. люті» в таблиці «Варвар».
- Ти отримуєш опір до дробильних, колотих та рубаних ушкоджень.

Якщо ти вмієш виконувати заклинання, то в стані люті ти не можеш виконувати їх або концентруватися на них.

Твоя лють триває 1 хвилину. Вона припиняється раніше, якщо ти втрачаєш свідомість, або якщо ти закінчуєш хід, але при цьому ще з кінця твого минулого свого ходу ти не атакував жодну ворожу істоту або не отримував ушкоджень. Також ти можеш припинити свою лють у свій хід бонусним вчинком.

Якщо ти впадав у стан люті максимальну для свого рівня кількість разів (дивись колонку «К-сть люті» в таблиці «Варвар»), то ти повинен завершити тривалий відпочинок, перш ніж зможеш використовувати лють знову.

ЗАХИСТ БЕЗ ОБЛАДУНКІВ

Доки ти не носиш обладунків, твій Клас Обладунку дорівнює 10 + твій модифікатор Вправності + твій модифікатор Статури. Користування щитом не перешкоджає цьому умінню.

ШАЛЕНА АТАКА

Починаючи з 2 рівня ти можеш відкинути усі турботи про захист, щоб атакувати запекло і нерозважливо. Коли ти здійснюєш першу атаку у свій хід, ти можеш вирішити, що атакуєш шалено. Якщо ти це робиш, то в цей хід ти робиш з перевагою кидки атак рукопашною зброєю, які покладаються на Силу, проте до початку твого наступного ходу усі направлені на тебе кидки атак теж матимуть перевагу.

ЧУТТЯ НЕБЕЗПЕКИ

На 2 рівні ти отримуєш здібність уникати навколишньої небезпеки, опираючись на своє гостре чуття.

Ти робиш з перевагою кидки рятунку Вправності від ефектів, які ти можеш бачити, такі як заклинання і пастки. Ти не отримуєш цю перевагу, якщо ти осліплений, оглухлий або недієздатний.

ПЕРВІСНИЙ ШЛЯХ

На 3 рівні ти обираєш первісний шлях, який визначає природу твоєї люті. Вибери Шлях Берсерка або Шлях Тотемного Воїна. Обидва шляхи пояснені наприкінці опису класу. Твій вибір дарує тобі нові уміння на 3, 6, 10 та14 рівні.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

ДОДАТКОВА АТАКА

Починаючи з 5 рівня, ти можеш зробити дві атаки замість однієї, коли використовуєш вчинок Атака у свій хід.

ШВИДКЕ ПЕРЕСУВАННЯ

Також, починаючи з 5 рівня твоя швидкість збільшується на 2 метри, при умові, що ти не носиш важкі обладунки.

ДИКИЙ ІНСТИНКТ

На 7 рівні твої інстинкти настільки загострюються, що ти робиш з перевагою кидки ініціативи.

Крім того, якщо ти був захоплений зненацька на початку бою, і при цьому ти не є недієздатним, то ти можеш нормально діяти у свій перший хід, але при цьому ти мусиш на початку цього ходу одразу впасти в лють, перш ніж робити що-небудь інше.

БРУТАЛЬНИЙ КРИТИЧНИЙ УДАР

Починаючи з 9 рівня ти можеш кидати один додатковий кубик ушкоджень своєї зброї щоразу, коли визначаєш додаткові ушкодження від критичного попадання рукопашною атакою.

Кількість цих додаткових кубиків збільшується до двох на 13 рівні і трьох на 17 рівні.

НЕСТРИМНА ЛЮТЬ

Починаючи з 11 рівня твоя лють дозволяє тобі битися, незважаючи на важкі рани. Якщо ти знаходишся в стані люті, а твоє здоров'я опускається до 0 і при цьому ти одразу не помираєш, то ти можеш здійснити кидок рятунку Статури з СК 10. У разі успіху твоє здоров'я натомість опускається до 1.

Щоразу, коли ти використовуєш це уміння повторно, СК цього кидка рятунку збільшується на 5. Коли ти завершуєш короткий або тривалий відпочинок, ця СК знову стає рівним 10.

БЕЗПЕРЕРВНА ЛЮТЬ

Починаючи з 15 рівня твоя лють стає настільки сильною, що може закінчитись достроково тільки якщо ти втрачаєш свідомість або сам її припиняєш.

НЕЗДОЛАННА МОГУТНІСТЬ

Починаючи з 18 рівня, якщо результат твоєї перевірки Сили виявився нижчим від твого показника Сили, то ти можеш використати значення твого показника Сили замість результату перевірки.

ПЕРВІСНИЙ ЧЕМПІОН

На 20 рівні ти стаєш втіленням сил дикої природи. Показники твоєї Сили і Статури збільшуються на 4. Тепер твоє максимальне значення для цих показників становить 24.

ПЕРВІСНІ ШЛЯХИ

В серці кожного варвара палає лють. Це вогнище, яке живить його, або її, на шляху до величі. Різні варвари пов'язують свою лють із різними джерелами. Для деяких це внутрішнє вмістилище, де біль, горе і гнів сплавляються в киплячу лють. Для інших — це благословення, подароване тотемним звіром.

ШЛЯХ БЕРСЕРКА

Для деяких варварів лють веде в один кінець — до насильства. Шлях берсерка — це шлях нестримного гніву, залитий липкою кров'ю. Впадаючи в лють берсерка, ти кидаєш себе в хаос бою, не піклуючись більше про власне здоров'я.

СКАЗ

Якщо ти обрав цей шлях на 3 рівні, то перебуваючи в стані люті, ти можеш впасти в сказ. У цьому випадку, доки триває твоя лють, у кожен свій хід після цього ти можеш використовувати свій бонусний вчинок для здійснення однієї рукопашної атаки зброєю. Після цього, коли твоя лють закінчується, ти отримуєш одну ступінь виснаження (описано в додатку А).

БЕЗДУМНА ЛЮТЬ

Починаючи з 6 рівня тебе неможливо налякати або причарувати, доки ти перебуваєш в стані люті. Якщо ти був переляканий або причарований до того, як впав у стан люті, ці ефекти припиняють дію на період тривалості твоєї люті.

ЗАГРОЗЛИВИЙ ВИГЛЯД

Починаючи з 10 рівня, ти можеш використати вчинок, щоб налякати когось. Для цього вибери істоту в межах 6 метрів від тебе, яку ти можеш бачити. Якщо вона здатна бачити або чути тебе, вона зобов'язана зробити успішний кидок

рятунку Мудрості (СК дорівнює 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми), інакше стане перелякана тобою до кінця твого наступного ходу. У наступні ходи ти можеш вчинком продовжувати дію цього ефекту на перелякану істоту до кінця твого наступного ходу.

Ефект закінчується, якщо та істота в кінці свого ходу опиняється поза межами твого огляду або далі, як за 12 метрів від тебе.

Якщо істота успішно здійснила цей кидок рятунку, тобі не можна використовувати на ній це уміння протягом наступних 24 години.

УДАР У ВІДПОВІДЬ

Починаючи з 14 рівня, якщо тобі наносить ушкодження істота, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе, ти можеш використати свою реакцію, щоб зробити по ній атаку рукопашною зброєю.

ШЛЯХ ТОТЕМНОГО ВОЇНА

Шлях Тотемного Воїна — духовний шлях, в якому дух звіра стає для варвара наставником, захисником і джерелом натхнення. У бою тотемний дух дарує тобі надприродну міць, наповнюючи твою лють магічною силою.

Більшість варварських племен пов'язують свої клани з конкретними духами-покровителями, тому мати декілька тотемних духів вважається незвичайним, хоча такі винятки і трапляються.

ШУКАЧ ДУХІВ

Цей шлях тісно пов'язаний з дикою природою і зближує тебе з тваринами. На 3 рівні, якщо ти обрав цей шлях, ти отримуєш здатність виконувати заклинання *звірине чуття* та *розмова з тваринами*, але тільки у формі ритуалів, як це описано в розділі 10.

ТОТЕМНИЙ ДУХ

На 3 рівні, обравши цей шлях, ти вибираєш собі тотемного духа, який дарує тобі особливі здібності. Тобі треба власноруч зробити або придбати тотем: фізичний предмет (амулет або подібну прикрасу), що містить хутро, шкіру, пір'я, кігті, зуби або кістку тотемної тварини. Якщо схочеш, ти можеш сам прийняти незначні фізичні зміни, що нагадують твою тотемну тварину. Наприклад, якщо твоєю тотемною твариною є ведмідь, ти можеш здобути незвичайну волосатість і товстошкірість, а якщо це орел, то твої очі можуть стати яскраво-жовтого кольору.

Твоя тотемна тварина має відноситись до однієї з перерахованих нижче та бути природнім жителем місцини, з якої ти походиш. Наприклад, замість орла може бути яструб або гриф.

Вовк. Доки ти перебуваєш у стані люті, твої союзники отримують перевагу на кидки рукопашних атак, здійснених по всіх ворожих до тебе істотах, які знаходяться в межах 1 метра від тебе. Дух вовка робить тебе ватажком зграї.

Ведмідь. У стані люті ти отримуєш опір до всіх видів ушкоджень, крім ушкоджень психічною енергією. Дух ведмедя робить тебе достатньо міцним, щоб витримати будь-яке випробування.

Орел. Коли ти перебуваєш у стані люті, і при цьому не носиш важких обладунків, інші істоти отримують перешкоду на кидки спровокованих атак, націлених на тебе. Також у свій хід ти використати бонусний вчинок, щоб зробити вчинок Ривок. Дух орла перетворює тебе в хижака, який з легкістю носиться по полю бою.

АСПЕКТ ЗВІРА

На 6 рівні ти отримуєш магічну властивість, яка залежить від вибраної тобою тотемної тварини. Ти можеш вибрати ту ж тварину, що і на 3 рівні, або якусь іншу.

Вовк. Ти отримуєш чуття вовка-мисливця. Ти можеш йти по сліду істоти, подорожуючи в швидкому темпі, а також пересуватися скритно, подорожуючи в нормальному темпі (див. правила темпів подорожі в розділі 8).

Ведмідь. Ти отримуєш ведмежу міць. Твоя здатність переносити вантажі (включаючи максимальну вагу навантаження або підйому) подвоюється, а також ти робиш з перевагою перевірки Сили, направлені на те, щоб штовхати, тягнути, піднімати або ламати предмети.

Орел. Ти отримуєш зіркість орла. Ти без труднощів можеш бачити на відстані до 2 кілометрів, розрізняючи деталі так, ніби знаходишся на відстані 20 метрів. Крім того, тьмяне світло тепер не накладає перешкоду на твої перевірки Мудрості (Уважності).

СУПУТНИК ДУХІВ

На 10 рівні ти можеш виконувати заклинання єднання з природою, але лише у формі ритуалу. Коли ти це робиш, до тебе навідується примарна версія однієї з твоїх тотемних тварин і повідомляє необхідну інформацію.

ТОТЕМНА ГАРМОНІЯ

На 14 рівні ти отримуєш магічну властивість, яка залежить від вибраної тобою тотемної тварини. Ти можеш вибрати ту ж тварину, що і раніше, або якусь іншу.

Вовк. Доки ти перебуваєш у стані люті, у свій хід ти можеш використати бонусний вчинок, щоб збити долілиць Велику або меншу істоту, по якій попадаєш рукопашною атакою.

Ведмідь. Доки ти перебуваєш у стані люті, усі ворожі істоти в межах 1 метра від тебе отримують перешкоду на кидки атак, націлених не на тебе та не на іншу істоту з таким же умінням. Ворог отримує імунітет до цього ефекту, якщо він не може бачити або чути тебе, або якщо його не можливо перелякати.

Орел. Перебуваючи у стані люті, ти здобуваєш швидкість польоту, рівну твоїй швидкості ходьби. Ця перевага працює лише протягом коротких проміжків часу, тому ти впадеш, якщо закінчиш свій хід у повітрі, де тебе ніщо не підтримує.





ДРУЇД

Підкидаючи вгору сучкуватий посох із гостролиста, ельф викликає гнів небесної стихії і обрушує розряди блискавок на орків, які посміли загрожувати його лісу вогнем.

Високо в кроні дерева, пильно оглядаючи культистів, затаїлась людина, яка прийняла подобу леопарда, спостерігаючи з джунглів за чужорідною архітектурою храму Злої Стихії Повітря.

Рубаючи мечем з чистого полум'я, напів-ельф кидається в гущу армії скелетів, щоб знищити блюзнірську магію, яка повернула їм потворну подобу життя.

Закликаючи стихії або приймаючи подобу тварин, друїди втілюють непорушність, гнучкість і гнів природи. Вони ні в якому разі не володарі стихій — але, тим не менше, друїди відчувають себе частиною нездоланної волі матінки-природи.

СИЛИ ПРИРОДИ

На першому місці для друїда завжди стоїть природа. Саме вона є джерелом всіх їхніх заклинань і магічних здібностей, безпосередньо, або ж через природне божество. Багато хто віддає перевагу шляху духовного єднання з природою, але є й ті, хто просто служать богам диких просторів, тварин або стихій. Зазвичай віру друїдів, яка існує з давніх-давен, також називають Старою Вірою, протиставляючи її поклонінню у храмах та вівтарях.

Заклинання друїдів впливають на світ через тварин або навколишню природу. Це сила ікла та кігтя, сонця і місяця, вогню і бурі. Також друїди вчаться приймати вигляд звірів, а деякі настільки заглиблюються в це уміння, що назавжди залишаються у звіриному вигляді.

ЗБЕРЕЖЕННЯ РІВНОВАГИ

Для друїдів природа являє собою хитку рівновагу. Повітря, земля, вогонь і вода — ті чотири стихії, які становлять основу світу — повинні врівноважувати одна одну. Якщо одна зі стихій вийде в першість, світ може припинити існування, адже він буде поборений стихійною площиною і розірваний на елементарні складові. Щоб не допустити цього, друїди протистоять сектам Стихійного Зла та всім, хто прагне наділити будь-яку зі стихій більшою владою.

Також друїдів турбує тонка екологічна рівновага, необхідна флорі і фауні, а також готовність цивілізованих поселень жити в гармонії з природою, а не протиставляти себе їй. Жорстокість природи — частина природного порядку, і друїди не терплять усього чужорідного, включаючи аберацій (ілітіди і беголдери) та нежить (зомбі і вампіри). Іноді друїди здійснюють полювання на таких істот, особливо якщо ті наближаються до їх територій.

Друїди нерідко займаються охороною священних земель і областей незайманої природи. Втім, при достатній загрозі природній рівновазі або підзахисній землі, друїд може перейти до активної боротьби з напастю, ступивши на шлях шукача пригод.

СТВОРЕННЯ ДРУЇДА

Створюючи персонажа-друїда, подумай про те, що сформувало його тісний зв'язок з природою. Можливо, він родом з місць, де ще жива Стара Віра. Або ж його, кинутого дитиною в гущавині лісу, знайшов і виростив друїд. Можливо, персонаж мав досвід зустрічі з духом природи — скажімо, пережив напад гігантського орла або лютого вовка. А може, він народився в розпал бурі або під час виверження вулкана, що стало знаком приготованого йому шляху друїда.

Чи завжди він був мандрівним друїдом чи може колись охороняв гай або струмок? Можливо, зло отруїло його батьківщину, і він відправився у великий світ в пошуках надії та нового сенсу життя.



— ДРУЇД —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	Відомі заговори	1	2	3	4	5	6	7	8	9
				— Рівні та кількість магічних слотів —								
1	+2	Друїдична мова, Виконання заклинань	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Дика Подоба, Коло друїдів	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Покращення Дикої Подоби, Підвищення характеристик	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Уміння кола друїдів	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Покращення Дикої Подоби, Підвищення характеристик	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Уміння кола друїдів	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Підвищення характеристик	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Уміння кола друїдів	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Підвищення характеристик	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Безчасне тіло, Звірине заклинання	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Підвищення характеристик	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Архідруїд	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити друїда, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Мудрості повинен бути найвищий показник. Наступним за величиною показником має бути твоя Статура. По-друге, вибери передісторію «самітник».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи друїдом, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к8 за кожен рівень друїда
Здоров'я на 1 рівні: 8 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к8 (або 5) + твій модифікатор Статури за кожен рівень друїда після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Легкі та середні обладунки, щити (друїди не носять обладунки і щити з металу)

Зброєю: Бойові посохи, булави, дротики, кийки, кинджали, списи, метальні списи, пращі, серпи, шаблі

Інструментами: Набір травника

Кидками рятунку: Інтелект, Мудрість

Навичками: Вибери дві: Аналіз поведінки, Виживання, Догляд тварин, Медицина, Містицизм, Природа, Релігія, Уважність

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) щит (дерев'яний) або (*б*) будь-яка проста зброя
- (*а*) шабля або (*б*) будь-яка проста рукопашна зброя
- Шкіряний обладунок, набір мандрівника і друїдичний центр

МОВА ДРУЇДІВ

Ти знаєш таємну мову друїдів. Ти можеш розмовляти на ній та залишати таємні послання. Ти та всі, хто знає цю мову, автоматично помічаєте такі послання. Інші можуть помітити присутність такого послання при успішній перевірці Мудрості (Уважності) з СК 15, але без допомоги магії не зможуть розшифрувати його.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Для виконання заклинань друїди користуються сакральною есенцією самої природи, вдихаючи в неї свою волю. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись у розділі 10, а в розділі 11 ти знайдеш список заклинань, доступних друїду.

ЗАГОВОРИ

На 1 рівні ти знаєш два заговори на власний вибір зі списку доступних друїду. При досягненні вищих рівнів ти вивчаєш нові заговори, як це вказано в колонці «Відомі заговори» в таблиці «Друїд».

ПІДГОТОВКА ТА ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Таблиця «Друїд» показує, скільки магічних слотів у тебе є для виконання заклинань друїда 1-го і вищих рівнів. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання. По завершенню тривалого відпочинку ти відновлюєш усі свої витрачені магічні слоти.

Ти мусиш підготувати список заклинань друїда, які зможеш виконувати. Для цього, вибери кількість заклинань друїда, рівну твоєму модифікатору Мудрості + твій рівень друїда (мінімум одне заклинання). Рівень кожного обраного заклинання не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота.

Наприклад, якщо ти друїд 3 рівня, то у тебе є чотири магічні слоти 1-го рівня та два слоти 2 рівня. Якщо твій модифікатор Мудрості становить +3, то твій список підготованих заклинань може включати в себе шість заклинань 1 або 2 рівня, в будь-якій комбінації. Якщо ти підготував заклинання 1 рівня *лікування ран*, то ти можеш виконати його, витративши або магічний слот 1-го рівня, або слот 2 рівня. Виконання заклинання не видаляє його з твого списку підготованих заклинань.

Ти також можеш змінювати свій список підготованих заклинань щоразу, коли завершуєш тривалий відпочинок. Підготовка нового списку заклинань друїда вимагає часу, проведеного в молитвах і медитації: не менше 1 хвилини за кожен рівень заклинання для кожного заклинання у твоєму списку.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Друїдичні заклинання втілюються в життя за допомогою Мудрості, оскільки вимагають віри та близькості з природою. Ти використовуєш свою Мудрість щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свою Мудрість для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань друїда, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Мудрості

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Мудрості

СВЯЩЕННІ ДЕРЕВА ТА РОСЛИНИ

Деякі рослини у друїдів вважаються священними. Зокрема, це береза, бузина, дуб, верба, ялівець, вільха, омела, горіх, падуб (він же гостролист), горобина, тис і ясен. Ці рослини часто використовуються для виготовлення друїдичного центру, який може включати, наприклад, гілку дуба або тису, чи паростки омели.

Деревина підходить і для інших виробів, включаючи зброю і щити. Тис пов'язаний зі смертю і переродженням, тому з нього роблять рукоятки шабель і серпів. Ясен символізує життя, а дуб — силу: з них виходять чудові кийки, дубини, бойові палиці і щити. Вільху вважають рослиною повітря і роблять з неї метальну зброю, наприклад, дротики і метальні списи.

Друїди з місцин, де ці рослини чужі, звертаються до місцевих видів. Наприклад, пустельний друїд може використовувати юку і кактус.

ВИКОНАННЯ РИТУАЛІВ

Ти можеш виконати будь-яке із твоїх підготованих заклинання друїда як ритуал, якщо в описі цього заклинання стоїть помітка «ритуал».

ОСЕРЕДОК МАГІЇ

Ти можеш використовувати друїдичний центр (дивись в розділі 5) в якості осередку магії для твоїх заклинань друїда.

ДИКА ПОДОБА

Починаючи з 2 рівня ти можеш використати свій вчинок, щоб за допомогою магії прийняти подобу звіра, якого ти раніше бачив. Ти можеш використати це уміння два рази, після чого ти мусиш завершити тривалий відпочинок, щоб отримати змогу використовувати його знову.

Твій рівень друїда визначає, у яких звірів ти можеш перетворюватися. Наприклад, на 2 рівні ти можеш перетворитись на будь-якого звіра з показником небезпечності (ПН) ¼, або нижчим, у якого немає швидкості польоту і плавання.

ДИКА ПОДОБА

Рівень	Макс. ПН	Обмеження	Приклад
2	¼	Немає швидкості польоту і плавання	Вовк
4	½	Немає швидкості польоту	Крокодил
8	1	—	Гігантський орел

Ти можеш залишатись у вигляді звіра кількість годин, рівну половині твого рівня друїда (округленого в меншу сторону). Після цього ти повертаєшся в нормальний вигляд, якщо тільки не витратиш ще одне використання цього уміння. Ти можеш використати бонусний вчинок у свій хід, щоб повернутись у свою нормальну форму достроково. Ти автоматично повертаєшся в нормальний вигляд, якщо стаєш непритомний, твоє здоров'я опускається до 0 або якщо ти вмираєш.

Коли ти перетворений, діють наступні правила:

- Твої ігрові параметри заміняються параметрами звіра, проте у тебе зберігається твій світогляд, особистість і показники Інтелекту, Мудрості і Харизми. У тебе також залишаються твої володіння навичками і кидками рятунку, в додаток до тих, які є у звіра. Якщо у звіра є таке ж володіння, як у тебе, а його бонус, вказаний у його блоці статистики, вищий від твого, використовуй бонус звіра. Якщо у звіра є легендарні вчинки або вчинки лігва, тобі не можна їх використовувати.
- Коли ти перетворюєшся, ти отримуєш здоров'я і Кубик Здоров'я звіра. Коли ти повертаєшся в нормальний вигляд, твоє здоров'я буде таким же, як до перетворення. Однак, якщо ти повернувся у свій вигляд в результаті опускання здоров'я до 0, то усі «зайві» ушкодження переносяться на твій нормальний вигляд. Наприклад, якщо в подобі звіра ти отримав 10 ушкоджень, маючи при цьому 1 здоров'я, то ти повертаєшся в нормальний вигляд і отримуєш ще 9 ушкоджень. Якщо ці ушкодження опускають здоров'я твого нормального вигляду до 0, то твій персонаж втрачає свідомість, як це відбувається зазвичай.

- Тобі не можна виконувати заклинання, а твоя здатність розмовляти і здійснювати вчинки, які вимагають рук, стають обмежені виглядом звіра. Прийняття форми звіра не перериває твою концентрацію на виконуваному раніше заклинанні, а також не заважає здійснювати вчинки, які є частиною раніше виконаного тобою заклинання, такі як у випадку заклинання *виклик блискавки*.
- Ти зберігаєш переваги від усіх умінь твого класу, расових особливостей та інших джерел, і можеш користуватись ними, якщо твій новий вигляд також фізично на це спроможний. Однак ти не зможеш використовувати свої особливі чуття, такі як темний зір, якщо у твого нового вигляду їх немає.
- Ти сам вирішуєш, чи твоє спорядження падає на землю, чи зіллється з новою подобою, чи залишиться одягненим. Одягнене спорядження працює, як зазвичай, але Майстер вирішує, чи твоя нова форма здатна ефективно використовувати його з практичної точки зору, опираючись на розмір та форму істоти. Твоє спорядження не змінює форму і розмір під новий вигляд, тому якщо воно не підходить новій подобі, воно повинно впасти на землю або злитися з новою зовнішністю. Злите з новою подобою спорядження не дає тобі жодних бонусів, доки ти не приймеш свій нормальний вигляд.

КОЛО ДРУЇДІВ

На 2 рівні ти обираєш, до якого кола друїдів належить твій друїд: Кола Землі або Кола Місяця, обидва з яких пояснені в кінці опису класу. Цей вибір надає тобі додаткові уміння на 2, 6, 10 та 14 рівні.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

БЕЗЧАСНЕ ТІЛО

Починаючи з 18 рівня, природна магія, яка проникає в твоє тіло, уповільнює процес старіння. За кожні 10 прожитих років твоє тіло старіє лише на 1 рік.

ЗВІРИНЕ ЗАКЛИНАННЯ

Також із 18 рівня ти можеш виконувати більшість своїх заклинань друїда, приймаючи будь-яку Дику Подобу. Будучи звіром, ти можеш задовольнити тілесний та словесний компонент заклинання друїда, проте тобі все ще необхідно надавати для нього матеріальні компоненти (якщо вони необхідні).

АРХІДРУЇД

На 20 рівні ти можеш використовувати Дику Подобу необмежену кількість разів.

Крім того, ти можеш ігнорувати тілесний і словесний компоненти заклинань друїда, а також матеріальні компоненти без зазначеної ціни, які не поглинаються заклинанням. Це уміння працює як у звичайному вигляді, так і у Дикій Подобі.

КОЛА ДРУЇДІВ

Мало хто знає, що друїди складають єдине суспільство, яке існує без будь-яких політичних кордонів. Кожен друїд вважається частиною суспільства, навіть якщо живе настільки ізольовано, що ніколи не бачив інших високопоставлених побратимів і ні разу не бував на зборах. Друїди вважають один одного братами і сестрами, але, подібно до диких звірів, вони також не цураються суперництва між собою.

У місцевому масштабі друїди об'єднуються в кола, пов'язані між собою спільними уявленнями про природу, рівновагу та роль друїдів у світі.

КОЛО ЗЕМЛІ

Коло Землі складається з містиків і мудреців, які поколіннями передають із вуст в уста складну систему древніх знань та обрядів. Збори проводяться у колі з дерев або мегалітів, де таємною мовою звучать секрети самої світобудови. Наймудріші представники цього кола служать духовними лідерами і радниками вождів у громадах, які проповідують Стару Віру. Причетність до Кола Землі наділяє магію друїда силою тих місць, де його посвятили у священні таїнства.

ДОДАТКОВИЙ ЗАГОВІР

Обравши Коло Землі на 2 рівні, ти вивчаєш один додатковий заговір друїда на твій вибір.

ПРИРОДНЕ ВІДНОВЛЕННЯ

Починаючи з 2 рівня, єднання з природою шляхом медитації дозволяє тобі частково відновити магічну силу. Під час короткого відпочинку ти можеш вибрати витрачені магічні слоти, які хочеш відновити. Сума рівнів обраних слотів не повинна перевищувати половину твого рівня друїда (округляючи в більшу сторону), і жоден з них не може бути 6 рівня або вищого. Якщо ти це робиш, ти не зможеш використати це уміння повторно, доки не завершиш тривалий відпочинок.

Наприклад, якщо ти друїд 4 рівня, ти можеш відновити цим умінням 2 рівні магічних слотів. Це може бути або один слот 2 рівня або два слоти 1 рівня.

ЗАКЛИНАННЯ КОЛА

Духовний зв'язок друїда із землею наділяє його знанням певних заклинань. На 3, 5, 7 і 9 рівні ти отримуєш доступ до заклинань, які відповідають тим землям, де ти став друїдом. Обери одну із земель — болото, гора, ліс, луг, Підзем'я, пустелю, тундру або узбережжя — та звернись до відповідного списку заклинань.

Отримавши доступ до заклинання кола, ти завжди будеш мати його підготованим, і його не треба враховувати у список заклинань, який ти можеш підготувати за день. Якщо ти отримуєш доступ до заклинання, якого немає у списку заклинань друїда, воно все одно буде вважатися для тебе заклинанням друїда.

БОЛОТО

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*Мельфова кислотна стріла, пітьма*
5	*смердюча хмара, ходьба по воді*
7	*пошук істоти, свобода пересування*
9	*нашестя комах, спостереження*

ГОРА

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*павуче лазіння, ріст шипів*
5	*блискавка, злиття з каменем*
7	*кам'яна шкіра, формозміна каменю*
9	*кам'яна стіна, створення проходу*

ЛІС

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*дубова шкіра, павуче лазіння*
5	*виклик блискавки, ріст рослин*
7	*пророцтво, свобода пересування*
9	*деревний шлях, єднання з природою*

ЛУГ

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*безслідне пересування, невидимість*
5	*денне світло, прискорення*
7	*пророцтво, свобода пересування*
9	*нашестя комах, сон*

ПІДЗЕМ'Я

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*павутина, павуче лазіння*
5	*газоподібна форма, смердюча хмара*
7	*вища невидимість, формозміна каменю*
9	*вбивча хмара, нашестя комах*

ПУСТЕЛЯ

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*розмитий образ, тиша*
5	*захист від енергії, створення їжі та води*
7	*всихання, міраж*
9	*кам'яна стіна, нашестя комах*

ТУНДРА

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*ріст шипів, утримання особи*
5	*завірюха, уповільнення*
7	*крижана буря, свобода пересування*
9	*єднання з природою , конус холоду*

УЗБЕРЕЖЖЯ

Рівень друїда	Заклинання кола
3	*віддзеркалення, туманний крок*
5	*підводне дихання, ходьба по воді*
7	*контроль води, свобода пересування*
9	*виклик елементаля, спостереження*

СТЕЖКАМИ ЗЕМЛІ

Починаючи з 6 рівня, пересування по немагічній важкопрохідній місцевості не коштує для тебе додаткового пересування. Ти також можеш проходити через немагічну рослинність без зниження швидкості і не отримуєш ушкоджень від її шипів, виростів та інших перешкод.

Крім того, ти робиш з перевагою кидки рятунку проти магічно створених або керованих магією рослин, які здатні ускладнювати пересування — наприклад, від заклинання *обплутування*.

ХРАНИТЕЛЬ ПРИРОДИ

Починаючи з 10 рівня тебе не можуть причарувати або налякати феї та елементалі. Ти також отримуєш імунітет до хвороб і отрут.

ПРИРОДНА БЛАГОДАТЬ

Коли ти досягаєш 14 рівня, природні створіння починають відчувати твій тісний зв'язок з природним світом і вагаються при нападі. Коли звір або істота-рослина атакує тебе, ця істота повинна зробити кидок рятунку Мудрості проти твоєї СК рятунку від заклинань друїда. У разі провалу істота мусить вибрати іншу ціль, або ж її атака автоматично промахується. У разі успішного рятунку істота отримує імунітет до даного ефекту на 24 години.

Істота усвідомлює цей ефект ще до того, як нападе на тебе.

КОЛО МІСЯЦЯ

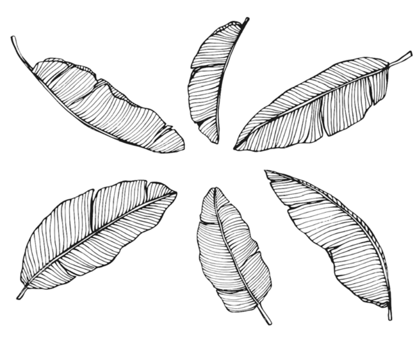
Друїди Кола Місяця — невтомні вартові дикої природи. Їхні збори проходять під повним Місяцем, де вони обмінюються новинами й застереженнями. Вони нишпорять в самій дрімучій глушині, де можна тижнями не зустрічати інших людей, не кажучи вже про друїдів.

Мінливі, як і сам Місяць, та здичавілі до глибини душі, друїди цього кола то крадуться, як нічні коти, то парять орлом, то ломляться у вигляді ведмедя, залякуючи чудовисько, яке забрело в їхні землі.

БОЙОВА ДИКА ПОДОБА

Обравши це коло на 2 рівні, ти отримуєш здатність приймати Дику Подобу витративши свій бонусний вчинок замість звичайного вчинку.

Крім того, коли ти перебуваєш у Дикій Подобі, ти можеш використати бонусний вчинок та витратити один зі своїх магічних слотів, щоб відновити собі по 1к8 здоров'я за кожен рівень витраченого слота.



ПОДОБИ КОЛА

Обряди кола Місяця дозволяють приймати вигляд більш небезпечних тварин. Починаючи з 2 рівня, ти можеш використати свою Дику Подобу, щоб перетворитись в звіра з показником небезпеки 1 (ігноруй колонку «Макс. ПН» в таблиці «Дика подоба», проте усі інші обмеження залишаються).

Починаючи з 6 рівня ти можеш перетворюватися на звіра з показником небезпеки не вищим від твого рівня друїда, поділеного на 3 (округляючи в меншу сторону).

ПЕРВІСНИЙ УДАР

Починаючи з 6 рівня твої атаки у подобі звіра вважаються магічними, що важливо при подоланні опору та імунітету до немагічних атак і ушкоджень.

СТИХІЙНА ДИКА ПОДОБА

Із 10 рівня ти можеш витратити одразу два використання Дикої Подоби, щоб перетворитись на вогняного, водяного, земляного або повітряного елементаля.

ТИСЯЧА ФОРМ

З 14 рівня ти навчаєшся, як змінювати деталі свого вигляду за допомогою магії. Ти можеш необмежено виконувати заклинання *зміна вигляду*.

ДРУЇДИ І БОГИ

Деякі друїди поклоняються силам природи безпосередньо, проте більшість присвячує себе служінню одному з природних божеств, широко представлених в мультивсесвіті (приклади є в списку божеств у додатку Б). Традиції поклоніння цим богам часто вважаються більш давніми, ніж церкви та культи жерців у цивілізованих регіонах. У світі Сірого Яструба, наприклад, релігія друїдів також називається Старої Вірою і поширена серед фермерів, мисливців, лісників, рибалок та інших, чиє життя тісно пов'язане з природою. Вона включає поклоніння Природі, як такій, але також окреме шанування Беора, Матері Орта, і культи Обадеш-Хая, Елон і Ули.

У світах Сірого Яструба і Забутих Королівствах кола друїдів зазвичай не пов'язані з поклонінням одному богу. Наприклад, у Забутих Королівства в одному і тому ж колі можуть об'єднуватись друїди Майлікки, Сільвануса, Чонтії, Ельдат і навіть грізних Богів Гніву — Амберлі, Малара, Оріль та Талоса. Колективно цих богів часто називають Першим Колом. Будь-який друїд знає їх напам'ять і вважає всіх, навіть самих жорстоких, гідними поклоніння.

В Еберроні друїди дотримуються анімістичних переконань, ніяк не пов'язаних з Верховними Владиками, Темною Шісткою або будь-якою іншою релігією. Друїди вірять, що в усього живого та у всіх природних явищ — сонця, місяця, вітру, вогню, навіть самого світу — є дух, а друїдична магія це спосіб звернення до цих духів і засіб управління ними. Однак у різних течіях друїдизму поширені різні уявлення про відносини духів між собою і з цивілізацією. Наприклад, Скуті Ясеном вважають таємну магію збоченням природного порядку, Діти Зими схиляються перед силами смерті, а Хранителі Воріт стережуть стародавні вчення, що зупиняють вторгнення аберацій у світ.



ЖРЕЦЬ

Звівши руки і погляд до небес, ельф заводить пісню і починає сяяти внутрішнім світлом, яке проливається на його бойових товаришів та лікує їхні рани.

Розспівуючи наспів слави, дверг широко розмахує своєю сокирою, прорубуючи ряди орків, які виступили проти нього, вигукуючи хвалу богам з кожним полеглим ворогом.

Посилаючи прокляття на сили нежиті, жінка піднімає свій священний символ, з якого ллється світло, що відкидає зомбі, які юрмляться біля її супутників.

Жерці є посередниками між світом смертних і далекими світами богів. Настільки ж різні, як і самі боги, яким вони служать, жерці невтомно втілюють волю своїх покровителів. На відміну від звичайного проповідника, жерці здатні направляти божественну енергію.

ЦІЛИТЕЛІ І ВОЇНИ

Магія жерців є силою богів, через яких вона витікає в світ. Жерці є провідниками цієї енергії, проявляючи її у вигляді чудотворних ефектів. Боги не дають цю владу всім, хто звертається до них, а тільки тим, хто обраний виконувати високе покликання.

Ті, хто використовує божественну магію, не покладаються на навчання або тренування. Жрець може розучити шаблонні молитви і стародавні ритуали, але здатність читати заклинання залежить від відданості та інтуїтивного відчуття волі божества.

Жерці поєднують корисну магію зцілення та натхнення союзників із заклинаннями, які шкодять і перешкоджають ворогам. Вони можуть викликати страх і захоплення, накласти прокляття або хвороби, отруїти, і навіть закликати полум'я з небес для знищення своїх супротивників. Зустрівшись із грішниками, яким допоможе тільки удар булавою по голові, жерці покладаються на свою бойову підготовку, яка дозволяє їм вступити в ближній бій із силами богів на своєму боці.

БОЖЕСТВЕННІ ПОСЕРЕДНИКИ

Не кожен віруючий або священнослужитель у храмі чи святилищі є жерцем. Деяким проповідникам судилось просте життя службовця в церкві, виконуючи волю своїх богів за допомогою молитви і пожертв, а не за допомогою магії і сили зброї. У деяких містах духовенство займає політичні посади, або розглядається як трамплін до більш високих сходинок влади, і взагалі не спілкується з богом. Справжні жерці — рідкість в більшості ієрархій.

Якщо жрець вдається до життя шукача пригод, то, як правило, через те, що його бог вимагає цього. Переслідуючи мету богів, ти часто потрапляєш у небезпечні ситуації поза стінами цивілізацій, де доводиться карати зло і шукати святі реліквії в древніх гробницях. Багато жерців також мусять захищати послідовників своїх божеств, що може привести до битви з несамовитими орками, ведення переговорів про мир між воюючими державами, або закриття порталу, через який у світ може пройти князь демонів.

Більшість мандрівних жерців підтримують певний зв'язок з храмами і орденами, які поділяють їхню віру. Храм може попросити допомоги у жерця, а верховний священик має право відкрито наказувати йому.

СТВОРЕННЯ ЖЕРЦЯ

Якщо ти створюєш жерця, важливо визначити, якому божеству ти служиш, і які принципи втілює твій персонаж. Додаток Б містить список багатьох богів мультивсесвіту. Порадься з Майстром, щоб дізнатися, які божества існують у вашій кампанії.

Як тільки ти обрав божество, визначся з відношенням твого жерця до цього бога. Ти став його служителем добровільно? Чи бог сам вибрав тебе, змушуючи тебе служити і не рахуючись з твоїми побажаннями? Як священики в храмах твоєї віри сприймають тебе — як героя чи як порушника порядку? Які твої кінцеві цілі? Чи є у твого божества спеціальне доручення для тебе? Може ти прагнеш довести собі, що ти гідний великих досягнень?

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити жерця, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Мудрості повинен бути найвищий показник. Наступною за величиною характеристикою повинна бути твоя Сила або Статура. По-друге, вибери передісторію «служитель».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи жерцем, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к8 за кожен рівень жерця
Здоров'я на 1 рівні: 8 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к8 (або 5) + твій модифікатор Статури за кожен рівень жерця після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Легкі та середні обладунки, щити
Зброєю: Проста зброя
Інструментами: Немає
Кидками рятунку: Мудрість, Харизма
Навичками: Вибери дві: Аналіз поведінки, Історія, Медицина, Переконливість, Релігія.

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш із наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) булава або (*б*) бойовий молот (якщо володієш)
- (*а*) лускатий обладунок, (*б*) шкіряний обладунок або (*в*) кольчуга (якщо володієш)
- (*а*) легкий арбалет і 20 болтів або (*б*) будь-яка проста зброя
- (*а*) набір священика або (*б*) набір мандрівника
- Щит і святий символ

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Будучи провідником божественної сили, ти володієш здатністю виконувати заклинання. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись у розділі 10, а в розділі 11 ти знайдеш список заклинань, доступних жерцеві.

ЗАГОВОРИ

На 1 рівні ти знаєш три заговори на твій вибір зі списку заклинань жерця. Ти вивчиш додаткові заговори жерця на більш високих рівнях, як показано в колонці «Відомі заговори» таблиці «Жрець».

ПІДГОТОВКА ТА ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

В таблиці «Жрець» вказано, скільки магічних слотів у тебе є для виконання заклинань жерця 1-го і вищих рівнів. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання. По завершенню тривалого відпочинку ти відновлюєш усі свої витрачені магічні слоти.

Тобі потрібно підготувати список заклинань жерця, які ти зможеш виконувати. Для цього, обери кількість заклинань жерця, рівну твоєму модифікатору Мудрості + твій рівень жерця (мінімум одне заклинання). Рівень кожного обраного заклинання не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота.

Наприклад, якщо ти жрець 3 рівня, то у тебе є чотири магічні слоти 1-го рівня та два слота 2 рівня. Якщо твій модифікатор Мудрості становить +3, то твій список підготова-

— ЖРЕЦЬ —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	Відомі заговори	— Рівні та кількість магічних слотів — 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Виконання заклинань, Божественний Домен	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Божественний канал (1/відпочинок), Уміння Божественного Домену	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Підвищення характеристик	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Знищення нежиті (ПН ½)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Божественний канал (2/відпочинок), Уміння Божественного Домену	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Підвищення характеристик, Знищення нежиті (ПН 1), Уміння Божественного Домену	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Божественне втручання	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	Знищення нежиті (ПН 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Підвищення характеристик	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Знищення нежиті (ПН 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Підвищення характеристик	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Знищення нежиті (ПН 4), Уміння Божественного Домену	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Божественний канал (3 / відпочинок)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Підвищення характеристик	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Покращення Божественного втручання	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

них заклинань може включати в себе шість заклинань 1 або 2 рівня, в будь-якій комбінації. Якщо ти підготував заклинання 1 рівня *лікування ран*, то ти можеш виконати його, витративши або магічний слот 1-го рівня або слот 2 рівня. Виконання заклинання не видаляє його із твого списку підготованих заклинань.

Ти також можеш змінювати свій список підготованих заклинань щоразу, коли завершуєш тривалий відпочинок. Підготовка нового списку заклинань жерця вимагає часу, проведеного в молитвах і медитації: не менше 1 хвилини за кожен рівень заклинання для кожного заклинання у твоєму списку.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Заклинання жерця творяться за допомогою Мудрості, оскільки покладаються на віру в обране тобою божество. Ти використовуєш свою Мудрість щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш Мудрість для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань жерця, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Мудрості

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Мудрості

ВИКОНАННЯ РИТУАЛІВ

Ти можеш виконати будь-яке підготоване тобою заклинання жерця як ритуал, якщо в описі цього заклинання стоїть помітка «ритуал».

ОСЕРЕДОК МАГІЇ

Ти можеш використовувати святий символ (дивись в розділі 5) в якості осередку магії для твоїх заклинань жерця.

БОЖЕСТВЕННИЙ ДОМЕН

Вибери один домен, пов'язаний із твоїм божеством: Буря, Війна, Життя, Знання, Обман, Природа або Світло. Всі домени детально розглянуті в кінці опису цього класу, і кожен включає приклади божеств, пов'язаних з ним. Твій вибір дає тобі заклинання домену та інші уміння, коли ти обираєш його на 1 рівні. Він також дає тобі додаткові способи використання Божественного каналу, коли ти отримуєш це уміння на 2 рівні, а також додаткові здібності на 6, 8 і 17 рівнях.

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ

У кожного домену є список заклинань, до яких ти отримуєш доступ на вищих рівнях жерця. Як тільки ти отримуєш заклинання домену, воно завжди вважатиметься для тебе підготованим і його не треба враховувати до списку заклинань, які тобі можна підготувати щодня.

Якщо ти отримуєш доступ до заклинання, яке відсутнє у списку заклинань жерця, воно все одно буде вважатися для тебе заклинанням жерця.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ

На 2 рівні ти отримуєш можливість направляти божественну енергію безпосередньо від свого божества, використовуючи її для живлення магічних ефектів. Для початку ти отримуєш два такі ефекти: Вигнання нежиті та ефект, який визначається твоїм доменом. Деякі домени можуть давати тобі додаткові ефекти під час здобуття тобою нових рівнів, що буде вказано в описі відповідного домену.

Коли ти використовуєш Божественний канал, ти обираєш, який ефект хочеш створити. Після цього тобі необхідно завершити короткий або тривалий відпочинок, щоб мати змогу використовувати Божественний канал знову.

Деякі ефекти Божественного Каналу вимагають зробити кидок рятунку. Коли ти використовуєш такий ефект у цьому класі, СК цього кидка дорівнює СК кидка рятунку від твоїх заклинань жерця.

Починаючи з 6 рівня ти зможеш використовувати свій Божественний канал двічі перед необхідністю відпочити, а починаючи з 18 рівня, ти зможеш використовувати його три рази перед відпочинком. По закінченню короткого або тривалого відпочинку ти відновлюєш усі витрачені використання Божественного каналу.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: ВИГНАННЯ НЕЖИТІ

Використай вчинок, щоб продемонструвати свій святий символ та зачитати молитву, яка виганяє нежить. Кожна нежить, яка може бачити або чути тебе в межах 6 метрів, повинна зробити кидок рятунку Мудрості. Якщо істота провалила свій кидок рятунку, вона відправляється у вигнання на 1 хвилину, або доки не отримає ушкодження.

Відправлена у вигнання істота повинна витрачати свої ходи, щоб пересуваючись відійти від тебе якнайдалі, і вона не може добровільно пересунутись в простір, який знаходиться в межах 6 метрів від тебе. Вона також не може здійснювати реакції. Зі своїх вчинків істота може використовувати лише Ривок або спробу звільнитися від ефекту, який перешкоджає її пересуванню. Якщо рухатись немає куди, істота може використовувати вчинок Ухилення.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

ЗНИЩЕННЯ НЕЖИТІ

Починаючи з 5 рівня, якщо нежить провалює кидок рятунку від твого уміння Вигнання нежиті, то ця істота миттєво знищується, якщо її показник небезпечності (ПН) не перевищує значення, вказане в таблиці.

ЗНИЩЕННЯ НЕЖИТІ

Рівень жерця	Знищується нежить з ПН
5	½ або нижчим
8	1 або нижчим
11	2 або нижчим
14	3 або нижчим
17	4 або нижчим

БОЖЕСТВЕННЕ ВТРУЧАННЯ

Починаючи з 10 рівня ти можеш попросити своє божество втрутитись, коли сильно потребуєш допомоги.

Благання про допомогу потребує від тебе використання вчинку. Опиши допомогу, на яку ти чекаєш, і кинь відсотковий кубик. Якщо випаде число, яке не перевищує твій рівень жерця, то твоє божество втрутиться. Природу цього втручання визначає твій Майстер: це може бути ефект від будь-якого заклинання жерця або заклинання домену жерця.

Якщо божество втрутиться, ти не зможеш використати це уміння протягом наступних 7 днів. У протилежному випадку ти знову зможеш використати це уміння після завершення свого тривалого відпочинку.

На 20 рівні твоє прохання про божественне втручання автоматично є успішним і не вимагає кидка.

БОЖЕСТВЕННІ ДОМЕНИ

У пантеоні всі божества впливають на різні аспекти життя смертних та їх цивілізацій, звані божественними доменами. Усі домени, на які впливає божество, називаються його портфоліо. Наприклад, портфоліо грецького бога Аполлона включає домени Життя, Знання і Світла. Будучи жерцем, тобі треба обрати один аспект із портфоліо твого божества, якому ти надаєш особливого значення, і тоді ти отримуєш сили, які надаються цим доменом.

Твій вибір може відповідати певній релігійній течії, присвяченій твоєму божеству. Аполлон, наприклад, був шанований в одному регіоні як Феб («сяючий»), що акцентує його вплив на домен Світла, а в іншому місці Аполлон шанувався як Ацесіус («той, що зцілює»), що підкреслює його зв'язок з доменом Життя. Крім того, твій вибір домену може бути просто питанням особистих переваг — аспектом божества, який найбільше тобі імпонує.

Опис кожного домену наводить приклади божеств, які мають вплив у цьому домені. В опис включені боги зі світів Забутих Королівств, Сірого Яструба, Саги про Спис і Еберрона, а також кельтського, грецького, норвезького та єгипетського древніх пантеонів.

ДОМЕН БУРІ

Боги, чиї портфоліо включають Домен Бурі — в тому числі Талос, Амберлі, Корд, Зебоїм, Зевс і Тор — правлять бурями, морями і небесами. Серед них боги грому і блискавок, боги землетрусів, деякі боги вогню та боги жорстокості, фізичної сили і безстрашності. У деяких пантеонах боги цього домену правлять іншими божествами, і відомі швидким судом, що закінчується ударом блискавки. У пантеонах

мореплавців боги цього домену є божествами океану і покровителями моряків. Боги бурі відправляють своїх жерців вселяти страх простим смертним, або наставляти людей на праведний шлях, змушуючи їх приносити жертви з метою уникнення божественного гніву.

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ БУРІ

Рівень жерця	Заклинання
1	*громова хвиля, туманна хмара*
3	*звуковий удар, порив вітру*
5	*виклик блискавки, завірюха*
7	*контроль води, крижана буря*
9	*нашестя комах, руйнівна хвиля*

БОНУСНІ ВОЛОДІННЯ

На 1 рівні ти отримуєш володіння бойовою зброєю та тяжкими обладунками.

ГНІВ БУРІ

Крім того, на 1 рівні ти можеш ефектно покарати нападника. Якщо істота, яку ти можеш бачити в межах 1 метра від тебе, попадає по тобі атакою, ти можеш використати свою реакцію, щоб змусити цю істоту зробити кидок рятунку Вправності. Істота отримує 2к8 ушкоджень звуком або електрикою (на твій вибір), якщо провалить цей кидок рятунку, або половину цих ушкоджень, якщо досягне успіху.

Ти можеш використовувати це уміння кількість разів, рівну твоєму модифікатору Мудрості (мінімум 1 раз). Ти відновлюєш усі витрачені використання цього уміння, коли завершуєш тривалий відпочинок.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: РУЙНІВНИЙ ГНІВ

Починаючи з 2 рівня ти можеш використовувати свій Божественний Канал, щоб оволодіти могутністю бурі з неприборканою жорстокістю.

Коли ти робиш кидок ушкоджень звуком або електрикою, ти можеш використати свій Божественний Канал, щоб нанести максимально можливі ушкодження замість результату кидка.

УДАР БЛИСКАВКИ

На 6 рівні, коли ти завдаєш ушкодження електрикою Великій, або меншій істоті, ти також можеш відштовхнути її від себе на не більш, як на 2 метри.

БОЖЕСТВЕННИЙ УДАР

На 8 рівні ти отримуєш здатність наповнювати удари своєї зброї божественною енергією. Один раз у кожен свій хід, коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш заподіяти їй додатково 1к8 ушкоджень звуком.

Коли ти досягаєш 14 рівня, ці додаткові ушкодження зростають до 2к8.

БУРЕРОДЖЕНИЙ

На 17 рівні у тебе з'являється швидкість польоту, рівна твій поточній швидкості ходьби, але тільки при умові, що ти не знаходишся під землею чи в приміщенні.

ДОМЕН ВІЙНИ

Війна має багато проявів. Вона може зробити героїв зі звичайних людей. Вона може бути відчайдушною і жахливою, змушувати проявляти жорстокість і боягузтво, які перевершують усі взірці майстерності і безстрашності. У будь-якому випадку, боги війни стежать за воїнами і винагороджують їх за величні діяння. Жерці таких богів найкраще проявляють себе в битві, надихаючи у своїх молитвах інших, або закликаючи до жорстокості в бою. Серед богів війни є чемпіони честі і лицарства (такі як Торм, Хіронеус і Кірі-Джолі), а також боги руйнування і мародерства (такі як Ерітнул, Лють, Груумш і Арес) та боги завоювань і підкорення (такі як Бейн, Хекстор і Маглубіет). Інші боги війни (такі як Темпус, Ніка і Нуада) займають більш нейтральну позицію, сприяючи війні у всіх її проявах та підтримуючи воїнів у будь-яких обставинах.

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ ВІЙНИ

Рівень жерця	Заклинання
1	*божественна підтримка, щит віри*
3	*духовна зброя, магічна зброя*
5	*духовні хранителі, мантія хрестоносця*
7	*кам'яна шкіра, свобода пересування*
9	*вогнепад, утримання монстра*

БОНУСНІ ВОЛОДІННЯ

На 1 рівні ти отримуєш володіння бойовою зброєю і тяжкими обладунками.

БОЙОВИЙ ЖРЕЦЬ

Починаючи з 1 рівня твоє божество наділяє тебе бойовою завзятістю. Якщо ти використовуєш вчинок Атака, ти можеш зробити ще одну атаку, використавши бонусний вчинок.

Ти можеш використовувати це уміння кількість разів, рівну твоєму модифікатору Мудрості (мінімум 1 раз). Ти відновлюєш усі витрачені використання цього уміння, коли завершуєш свій тривалий відпочинок.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: НАПРАВЛЕНИЙ УДАР

Починаючи з 2 рівня ти можеш використати Божественний Канал, щоб нанести удар з надприродною точністю. Коли ти робиш кидок атаки, ти можеш використати свій Божественний Канал, щоб отримати бонус +10 до цього кидка. Ти приймаєш це рішення після того, як дізнаєшся результат кидка, але до того, як Майстер оголосить його наслідки.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: БЛАГОСЛОВЕННЯ БОГА ВІЙНИ

Починаючи з 6 рівня, якщо істота в межах 6 метрів від тебе робить кидок атаки, ти можеш використати свій Божественний Канал, щоб своєю реакцію дати цій істоті бонус +10 до її кидка. Ти приймаєш це рішення після того, як дізнаєшся результат кидка, але до того, як Майстер оголосить його наслідки.

БОЖЕСТВЕННИЙ УДАР

На 8 рівні ти отримуєш здатність наповнювати удари своєї зброї божественною енергією. Один раз у кожен свій хід, коли ти попадаєш по істоті своєю атакою зброєю, ти можеш завдати їй додатково 1к8 ушкоджень того ж виду, що й первинна атака.

Коли ти досягаєш 14 рівня, ці додаткові ушкодження зростають до 2к8.

УСОБЛЕННЯ ВІЙНИ

На 17 рівні ти отримуєш опір до дробильних, колотих та рубаних ушкоджень від немагічної зброї.

ДОМЕН ЖИТТЯ

Домен життя зосереджений на позитивній життєвій енергії — одній із фундаментальних сил всесвіту, яка підтримує все живе. Боги життя сприяють життєздатності і здоров'ю, зціляючи хворих і поранених, піклуючись про нужденних, і відганяючи нежить та сили смерті. Майже будь-яке незле божество може претендувати на вплив у цьому домені, особливо божества землеробства (такі як Чонтіа, Араван і Деметра), боги сонця (такі як Латандер, Пелор і Ра-Хорахті), боги зцілення і витривалості (такі як Ільматер, Мішакаль, Аполлон і Діан Кехт) та боги домашнього вогнища і народу (такі як Гестія, Хатор і Болдрі).

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ ЖИТТЯ

Рівень жерця	Заклинання
1	*благословення, лікування ран*
3	*духовна зброя, мале відновлення*
5	*відродження, маяк надії*
7	*вірний вартовий, захист від смерті*
9	*масове лікування ран, оживлення*

БОНУСНЕ ВОЛОДІННЯ

На 1 рівні ти отримуєш володіння тяжкими обладунками.

ПОСЛІДОВНИК ЖИТТЯ

Починаючи з 1 рівня твої лікувальні заклинання стають більш ефективними. Щоразу, коли ти виконуєш заклинання 1 рівня або вищого для відновлення істоті здоров'я, ця істота відновлює додатково кількість здоров'я, рівну 2 + рівень цього заклинання.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: ЗБЕРЕЖЕННЯ ЖИТТЯ

Починаючи з 2 рівня, ти можеш використовувати свій Божественний канал, щоб лікувати важкі поранення.

Використовуючи свій вчинок, ти демонструєш свій святий символ і викликаєш цілющу енергію, яка може відновити кількість здоров'я, рівну твоєму рівню жерця помноженому на п'ять. Вибери будь-яких істот в межах 6 метрів від себе і розподіли це здоров'я між ними. Це уміння не може відновити істоті кількість здоров'я, вищу від половини її максимуму здоров'я. Ти не можеш направляти це уміння на нежить і конструктів.

БЛАГОСЛОВЕННИЙ ЦІЛИТЕЛЬ

Починаючи з 6 рівня усі цілющі заклинання, які ти виконуєш на інших, також лікують і тебе. Коли ти виконуєш заклинання 1 рівня або вищого для відновлення істоті здоров'я, ти відновлюєш собі кількість здоров'я, рівну 2 + рівень цього заклинання.

БОЖЕСТВЕННИЙ УДАР

На 8 рівні ти отримуєш здатність наповнювати удари своєї зброї божественною енергією. Один раз у кожен свій хід, коли ти попадаєш по істоті своєю атакою зброєю, ти можеш завдати їй додатково 1к8 ушкоджень випромінюванням.

Коли ти досягаєш 14 рівня, ці додаткові ушкодження зростають до 2к8.

ВЕРХОВНЕ ЗЦІЛЕННЯ

Починаючи з 17 рівня, якщо ти повинен кинути один або більше кубиків, щоб відновити здоров'я за допомогою заклинання, використай для кожного кубика його максимальне значення. Наприклад, замість відновлення істоті 2к6 здоров'я, ти відновлюєш 12.

ДОМЕН ЗНАНЬ

Боги знань — в тому числі Оґма, Боккоб, Ґілеан, Ауреон і Той — перш за все цінують освіченість та розуміння. Деякі вчать збирати знання і робити їх доступними в бібліотеках та університетах, або розвивати практичні дослідження ремесел і винаходів. Деякі божества збирають знання і зберігають їх в таємниці від інших. А деякі обіцяють своїм послідовникам, що вони отримають величезну владу, якщо розкриють секрети мультивсесвіту. Послідовники цих богів вивчають езотеричні знання, збирають старі фоліанти і досліджують таємні куточки землі. Деякі боги розвивають практичні знання ремесел і винаходи, в тому числі боги-ковалі Гонд, Реоркс, Онатар, Морадін, Гефест і Гоібніу.

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ ЗНАНЬ

Рівень жерця	Заклинання
1	*наказ, розпізнання*
3	*всилення, передвістя*
5	*невиявність, розмова з мертвими*
7	*збентеження, магічне око*
9	*знання легенд, спостереження*

БЛАГОСЛОВЕННЯ ЗНАНЬ

На 1 рівні ти можеш вивчити дві мови на твій вибір. Ти також отримуєш володіння двома навичками на твій вибір з наступних: Історія, Містицизм, Природа, Релігія.

Твій бонус майстерності подвоюється для будь-якої перевірки характеристики, яка використовує ці обрані навички.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: ЗНАННЯ ВІКІВ

Починаючи з 2 рівня ти можеш використовувати свій Божественний Канал, щоб отримати доступ до бездонної криниці знань. Використай свій вчинок, щоб обрати одну навичку або інструмент. На 10 хвилин ти освоюєш володіння обраною навичкою або інструментом.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: ЧИТАННЯ ДУМОК

На 6 рівні ти можеш використовувати свій Божественний Канал, щоб читати думки істот. Ти можеш отримати доступ до свідомості істоти, щоб командувати нею.

Використай свій вчинок, щоб обрати одну істоту, яку можеш бачити в межах 12 метрів від себе. Ця істота повинна зробити кидок рятунку Мудрості. Якщо істота досягла успіху, ти не можеш використовувати на ній це уміння, доки не завершиш тривалий відпочинок.

Якщо ж істота провалює цей кидок рятунку, доки вона перебуває в межах 12 метрів від тебе, ти можеш читати її поверхневі думки (те, що в неї на думці, її поточні емоції і те, про що вона активно думає). Цей ефект триває 1 хвилину.

Протягом цього часу ти можеш своїм вчинком закінчити цей ефект та виконати на цю істоту заклинання *всилення*, не витрачаючи магічний слот. Ціль автоматично провалює кидок рятунку від цього заклинання.

МОГУТНІЙ ЗАГОВІР

Починаючи з 8 рівня ти додаєш свій модифікатор Мудрості до ушкоджень, які завдаєш будь-яким заговором жерця.

БАЧЕННЯ МИНУЛОГО

Починаючи з 17 рівня ти можеш викликати бачення минулого, пов’язані з предметом, який ти тримаєш, або із оточенням, в якому ти перебуваєш. Ти проводиш не менше 1 хвилини в медитації чи молитві, після чого отримуєш примарні, туманні бачення останніх подій. Цим способом ти можеш медитувати кількість хвилин, рівну твоєму значенню Мудрості, і повинен підтримувати концентрацію протягом цього часу так, ніби ти концентруєшся на заклинанні.

Після того, як ти використав це уміння, ти не можеш скористатись ним знову, доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок.

Читання предмета. Тримаючи предмет під час медитації, ти отримуєш бачення попереднього власника цього предмета. Після медитації, яка має тривати не менше 1 хвилини, ти дізнаєшся, як власник придбав і втратив предмет, а також останню значущу подію за участю предмета і його власника. Якщо предмет в недавньому минулому (в межах кількості днів, рівних показнику твоєї Мудрості) належав іншій істоті, ти можеш витратити по 1 додатковій хвилині на кожного власника, щоб дізнатися ту ж інформацію про нього.

Читання околиць. Поки ти медитуєш, ти бачиш видіння останніх подій, які відбулися в безпосередній близькості (кімната, вулиця, тунель, галявина тощо в межах куба з довжиною ребра не більше 10 метрів), протягом кількості минулих днів, рівній показнику твоєї Мудрості. За кожну хвилину медитації ти дізнаєшся одну значущу подію, починаючи від самої нещодавньої. Ці значні події зазвичай пов’язані з сильними емоціями, наприклад, битвами і зрадами, весіллями і вбивствами, народженням і похоронами. Однак вони можуть також включати в себе більш буденні події, які, тим не менш, важливі у твоїй поточній ситуації.

ДОМЕН ОБМАНУ

Боги обману, такі як Лешті, Бешаба, Олідаммара Мандрівник, Гарлем, Златоблиск та Локі — брехуни і підбурювачі, які постійно кидають виклик прийнятому порядку серед богів і смертних. Це покровителі злодіїв, негідників, азартних гравців, бунтівників і визволителів. Їхні жерці представляють руйнівні сили світу, що пронизують гордість, висміюють тиранів, крадуть у багатих, звільняють полонених і зневажають безглузді традиції. Вони надають перевагу витівкам, обману і злодійству.

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ ОБМАНУ

Рівень жерця	Заклинання
1	*маскування, причарування особи*
3	*безслідне пересування, віддзеркалення*
5	*мить, розсіювання магії*
7	*двері вимірів, поліморф*
9	*зміна пам'яті, підкорення особи*

БЛАГОСЛОВЕННЯ ОБМАНЩИКА

Коли ти вибираєш цей домен на 1 рівні, ти можеш використати свій вчинок, щоб торкнутися до іншої згідної істоти, даруючи їй перевагу на перевірки Вправності (Скритності). Це благословення діє на цю істоту 1 годину, або доки ти не використаєш це уміння повторно.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: ДВОЛИКІСТЬ

Починаючи з 2 рівня ти можеш використати свій Божественний Канал, щоб створити свою ілюзорну копію.

Використай вчинок, щоб створити ідеальну копію себе, яка існує протягом 1 хвилини, або доки ти не втратиш концентрацію (так, ніби концентруєшся на заклинанні). Ця ілюзія з’являється у вільному просторі, який ти можеш бачити в межах 6 метрів від себе. Ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб у свій хід перемістити цю ілюзію на відстань до 6 метрів у простір, який ти можеш бачити, проте ілюзія повинна залишатись в межах 24 метрів від тебе.

Протягом дії цього уміння ти можеш виконувати заклинання так, ніби сам перебуваєш у просторі цієї ілюзії, проте ти мусиш використовувати власні органи чуття. Крім того, коли ти і твоя ілюзія знаходитесь в межах 1 метра від істоти, яка може бачити цю ілюзію, ти робиш з перевагою кидки атак по цій істоті, оскільки ілюзія відволікає її.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: ПЛАЩ ТІНЕЙ

Починаючи з 6 рівня ти можеш використовувати свій Божественний Канал, щоб зникати.

Використавши вчинок, ти стаєш невидимим до кінця свого наступного ходу. Ти знову стаєш видимим, якщо атакуєш або виконаєш заклинання.

БОЖЕСТВЕННИЙ УДАР

На 8 рівні ти отримуєш здатність наповнювати удари своєї зброї божественною енергією. Один раз у кожен свій хід, якщо ти попадаєш по істоті своєю атакою зброєю, ти можеш заподіяти цілі додатково 1к8 ушкоджень отрутою.

Коли ти досягаєш 14 рівня, ці додаткові ушкодження зростають до 2к8.

ПОКРАЩЕНА ДВОЛИКІСТЬ

На 17 рівні ти можеш створити не більше чотирьох копій себе, замість однієї, коли використовуєш Божественний канал: Дволикість. Використавши бонусний вчинок у свій хід ти можеш перемістити будь-яку кількість цих копій не більш, як на 6 метрів, але максимальна дистанція від тебе не повинна перевищувати 24 метри.

ДОМЕН ПРИРОДИ

Боги природи настільки ж різноманітні, як і сама дика природа, від незбагненних богів глибоких лісів (таких як Сільванус, Обадеш-Хай, Чіслев, Балінор і Фавн) до доброзичливих божеств, які асоціюються з джерелами і гаями (таких як Ельдат). Друїди, які шанують природу в цілому, можуть служити одному з цих божеств, практикуючи таємничі обряди і читаючи майже забуті молитви на власній таємній мові. Але багато хто з цих богів мають також і жерців, героїв, які виконують більш активну роль в просуванні інтересів конкретного бога природи. Ці жерці можуть полювати на злих чудовиськ, які псують лісові угіддя, благословляти урожай віруючих, або висушувати посіви тих, хто розгнівав їхніх богів.

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ ОБМАНУ

Рівень жерця	Заклинання
1	*дружба з тваринами, розмова з тваринами*
3	*дубова шкіра, ріст шипів*
5	*ріст рослин, стіна вітрів*
7	*підкорення звіра, чіпка лоза*
9	*деревний шлях, нашестя комах*



ПОСЛІДОВНИК ПРИРОДИ

На 1 рівні ти вивчаєш один заговір друїда на твій вибір. Ти також отримуєш володіння однією із наступних навичок: Виживання, Догляд тварин, Природа.

БОНУСНЕ ВОЛОДІННЯ

На 1 рівні ти отримуєш володіння тяжкими обладунками.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: ПРИЧАРУВАННЯ РОСЛИН І ТВАРИН

Починаючи з 2 рівня ти можеш використати свій Божественний Канал, щоб причаровувати рослин і тварин.

Використай вчинок, щоб продемонструвати свій святий символ і назвати ім'я свого божества. Кожен звір і рослинна істота, яка може бачити тебе в межах 6 метрів, повинна зробити кидок рятунку Мудрості. Якщо істота провалить цей кидок, вона стає причарована тобою на 1 хвилину, або доки не отримає ушкодження. Доки істота причарована тобою, вона буде дружелюбною до тебе та інших істот, яких ти вкажеш.

СТРИМУВАННЯ СТИХІЙ

Починаючи з 6 рівня, якщо ти або істота в межах 6 метрів від тебе отримує ушкодження звуком, кислотою, вогнем, холодом або електрикою, ти можеш своєю реакцією надати тій істоті одноразовий опір до цих ушкоджень (опір надається перед тим, як ушкодження будуть нанесенні).

БОЖЕСТВЕННИЙ УДАР

На 8 рівні ти отримуєш здатність наповнювати удари своєї зброї божественною енергією. Один раз у кожен свій хід, коли ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ти можеш завдати їй додатково 1к8 ушкоджень холодом, вогнем або електрикою (вибери щось одне).

Коли ти досягаєш 14 рівня, ці додаткові ушкодження зростають до 2к8.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ПРИРОДИ

На 17 рівні ти отримуєш здатність командувати тваринами і рослинними істотами. Доки істоти причаровані твоїм Божественним доменом: Причарування рослин і тварин, ти можеш використати свій бонусний вчинок у свій хід, щоб усно наказати, що кожна з них буде робити у їх наступний хід.

ДОМЕН СВІТЛА

Боги світла — в тому числі Хельм, Латандер, Фолтус, Бранчала Срібне Полум'я, Беленус, Аполлон і Ра-Хорахті — представляють ідеали відродження та оновлення, істини, пильності і краси, і часто використовують символ сонця. Деякі з цих богів самі зображуються як сонце або візник, який везе через небосхил це світило. Інші — як невтомні вартові, чиї очі пронизують будь-яку тінь і бачать будь-який обман. Деякі є божествами краси і артистизму, які навчають, що мистецтво — це засіб вдосконалення душі. Жерці бога світла — просвітлені душі, наповнені сяйвом і силою проникливості свого божества, які відганяють геть брехню і спопеляють темряву.

ЗАКЛИНАННЯ ДОМЕНУ СВІТЛА

Рівень жерця	Заклинання
1	*вогняні долоні, фейський вогонь*
3	*вогняна сфера, палючі промені*
5	*денне світло, вогняна куля*
7	*вірний вартовий, вогняна стіна*
9	*вогнепад, спостереження*

ДОДАТКОВИЙ ЗАГОВІР

При виборі цього домену на 1 рівні ти отримуєш заговір *світло*, якщо ти ще не знав його раніше.

ЗАХИСНИЙ СПАЛАХ

Крім того, починаючи з 1 рівня, ти можеш створити божественне світло між собою і противником. Якщо тебе атакує видима тобою істота, яка знаходиться в межах 6 метрів від тебе, ти можеш реакцією створити перешкоду до її кидка атаки, викликаючи перед нею спалах світла до того, як вона поцілить або промахнеться. Істоти, яких неможливо осліпити, отримують імунітет до цього уміння.

Ти можеш використовувати це уміння кількість разів, рівну твоєму модифікатору Мудрості (мінімум один раз). Ти відновлюєш усі витрачені використання цього уміння, коли завершуєш свій тривалий відпочинок.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ: СЯЙВО СВІТАНКУ

Починаючи з 2 рівня ти можеш використовувати свій Божественний Канал, щоб викликати сонячне світло, яке проганяє темряву і наносить ворогам ушкодження випромінюванням.

Використай вчинок, щоб продемонструвати свій святий символ, і вся магічна темрява в межах 6 метрів від тебе розсіюється. Крім того, кожна ворожа істота в межах 6 метрів від тебе повинна зробити кидок рятунку Статури. В разі провалу істота отримує кількість ушкоджень випромінюванням, рівну 2к10 + твій рівень жерця, або половину цих ушкоджень в разі успішного кидка рятунку. На істот, які знаходяться в повному укритті від тебе, цей ефект не діє.

ПОКРАЩЕНИЙ СПАЛАХ

Починаючи з 6 рівня ти також можеш використовувати уміння Захисний спалах, коли істота, яку ти можеш бачити в межах 6 метрів від себе, атакує не тебе, а іншу істоту.

МОГУТНІЙ ЗАГОВІР

Починаючи з 8 рівня ти додаєш модифікатор свій Мудрості до усіх ушкоджень, які завдаєш будь-яким заговором жерця.

КОРОНА СВІТЛА

Починаючи з 17 рівня ти можеш використати свій вчинок, щоб створити ауру сонячного світла, яка існує 1 хвилину або доки ти її не розсієш, використавши ще один вчинок. Ти випромінюєш яскраве світло в радіусі 12 метрів і тьмяне світло в радіусі ще 6 метрів. Твої вороги, які знаходяться у цьому світлі, отримують перешкоду на кидки рятунку від будь-яких заклинань, котрі наносять ушкодження вогнем або випромінюванням.



МОНАХ

Її кулаки перетворилися у візуальні шлейфи, які люто відбивали град стріл. Напів-ельфійка перескочила барикаду і кинулася у щільні ряди гоблінів. Кружляючи серед них, вона роздавала удари в різні боки, розкидаючи супротивників направо-наліво, доки не залишилася єдиною, хто стоїть на ногах.

Глибоко вдихнувши, покритий татуюваннями чоловік прийняв бойову стійку. Коли перший з орків наблизився до нього, чоловік видихнув, і потік вогню, з ревом вирвавшись з його рота, поглинув противника.

Рухаючись безшумно, як сама ніч, одягнений в чорний одяг напіврослик вступив у тінь під аркою, і миттєво з’явився з іншої тіні, але уже на балконі, на відстані кидка каменю від його попереднього місця. Він повільно вивільнив меч із закутаних тканиною піхов, і крізь відчинене вікно глянув на деспотичного принца, такого вразливого у своєму сні.

Незалежно від обраної дисципліни, всіх монахів об’єднує одне — можливість управляти енергією, яка тече в їхніх тілах. Неважливо, чи проявляється вона видатними бойовими здібностями, чи помітним посиленням захисту і швидкості, ця енергія впливає на усе, що робить монах.

МАГІЯ ЧІ

Монахи ретельно вивчають магічну енергію, яка у більшості монастирських традицій іменується енергією Чі. Ця енергія є складовою частиною магії, що пронизує мультивсесвіт, а точніше, тією її частиною, яка протікає крізь тіла усього живого. Монахи навчилися керувати енергією, яка протікає крізь їхні тіла, підвищуючи фізичні здібності і завдаючи атаки, які можуть перешкоджати течіям Чі у тілах їхніх супротивників. Використовуючи цю енергію, монахи наділяють удари своїх голих рук і ніг надприродною силою і швидкістю. З досвідом їхні бойові тренування та майстерність володіння Чі дають все більше влади над власними тілами і над тілами ворогів.

ТРЕНУВАННЯ І АСКЕТИЗМ

Маленькі віддалені монастирі розкидані по всіх світах D&D. Це крихітні притулки, які дозволяють укритися від потоку повсякденного життя, де сам час, здається, завмирає. Монахи, які тут живуть, шукають шлях до особистої досконалості через спостереження і виснажливі тренування. Багато хто потрапляє в монастир ще дітьми, якщо батькам не вистачало їжі прогодувати їх, або якщо батьки померли, або ж дитину віддано в знак подяки за надану монахами допомогу. Деякі монахи живуть відокремлено від інших, відгородившись від усього, що перешкоджає духовному розвитку. Інші ж дають обітницю ізоляції, з'являючись лише в якості шпигунів або вбивць, діючи за наказом своїх лідерів, благородних покровителів чи інших смертних або божественних сил.

Однак більшість монахів уникають своїх сусідів і часто відвідують найближчі містечка і селища лише для обміну своїх послуг на їжу та інші товари. Будучи універсальними воїнами, монахи нерідко виявляються захисниками сусідів від чудовиськ або загарбників.

Для монаха становлення шукачем пригод означає кінець упорядкованого життя в комуні. Це може бути важким кроком, і монахи приймають таке рішення нелегко. Ті ж, хто покинув свій монастир, відносяться до цього кроку дуже серйозно, сприймаючи свої мандри як випробування фізичного та духовного розвитку. Як правило, монахи не надто дбають про матеріальні багатства, і ними частіше за все керує бажання досягти більшого, ніж просте убивство чудовиськ заради володіння їхніми скарбами.

СТВОРЕННЯ МОНАХА

Коли ти створюєш персонажа-монаха, подумай про свій зв'язок з монастирем, в якому ти отримав навички і провів роки навчання. Ти був сиротою чи дитиною, залишеною на порозі монастиря? Твої батьки віддали тебе в монастир в знак подяки за послуги, надані іншими монахами? Ти почав цей замкнутий спосіб життя, щоб сховатися від злочинів, які скоїв? Або ж ти сам вибрав для себе життя монаха?

Подумай, чому ти покинув свій монастир. Можливо, глава твого монастиря вибрав тебе для особливо важливої місії за межами вашого дому? А може, ти був вигнаний за те, що порушив правила спільноти? Ти покинув монастир зі страхом чи був радий піти в подорож? Чи є для тебе щось важливе поза монастирським життям? Чи хочеш ти повернутись додому?

В наслідок суворої організації в общині та дисципліні, необхідній для використання Чі, світогляд монахів майже завжди законний.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити монаха, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Вправності має бути найвищий показник. Наступним за величиною повинен бути твій показник Мудрості. По-друге, вибери передісторію «самітник».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи монахом, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Здоров'я: 1к8 за кожен рівень монаха
Здоров'я на 1 рівні: 8 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к8 (або 5) + твій модифікатор Статури за кожен рівень монаха після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: немає
Зброєю: Проста зброя, короткі мечі
Інструментами: Вибери один ремісничий або один музичний інструмент
Кидками рятунку: Сила, Вправність
Навичками: Вибери дві: Акробатика, Аналіз поведінки, Атлетика, Історія, Релігія, Скритність

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) короткий меч або (*б*) одна проста зброя
- (*а*) набір дослідника підземель або (*б*) набір мандрівника
- 10 дротиків

ЗАХИСТ БЕЗ ОБЛАДУНКІВ

Починаючи з 1 рівня, якщо ти не носиш обладунок та не використовуєш щит, твій КО дорівнює 10 + твій модифікатор Вправності + твій модифікатор Мудрості.

БОЙОВІ МИСТЕЦТВА

На 1 рівні твоє знання бойових мистецтв дозволяє тобі ефективно використовувати в бою беззбройні удари та зброю монахів — короткі мечі, а також будь-яку просту зброю, яка не має властивості «дворучна» або «важка».

Якщо ти беззбройний або використовуєш зброю монахів, а також не носиш ні обладунку, ні щита, ти отримуєш наступні переваги:

- Ти можеш використовувати Вправність замість Сили для кидків атак і ушкоджень твоїх беззбройних ударів та атак з використанням зброї монахів.

— МОНАХ —

Рівень	Бонус майстерності	Бойові мистецтва	Очки Чі	Рух без обладунків	Уміння
1	+2	1к4	—	-	Захист без обладунків, Бойові мистецтва
2	+2	1к4	2	+2 м	Рух без обладунків, Енергія Чі
3	+2	1к4	3	+2 м	Монастирська традиція, Відбиття снарядів
4	+2	1к4	4	+2 м	Підвищення характеристик, Уповільнене падіння
5	+3	1к6	5	+2 м	Додаткова атака, Приголомшуючий удар
6	+3	1к6	6	+3 м	Уміння монастирської традиції, Енергетичні удари
7	+3	1к6	7	+3 м	Спокій розуму, Ухиляння
8	+3	1к6	8	+3 м	Підвищення характеристик
9	+4	1к6	9	+3 м	Покращений рух без обладунків
10	+4	1к6	10	+4 м	Чистота тіла
11	+4	1к8	11	+4 м	Уміння монастирської традиції
12	+4	1к8	12	+4 м	Підвищення характеристик
13	+5	1к8	13	+4 м	Мова Сонця і Місяця
14	+5	1к8	14	+5 м	Діамантова душа
15	+5	1к8	15	+5 м	Безчасне тіло
16	+5	1к8	16	+5 м	Підвищення характеристик
17	+6	1к10	17	+5 м	Уміння монастирської традиції
18	+6	1к10	18	+6 м	Пусте тіло
19	+6	1к10	19	+6 м	Підвищення характеристик
20	+6	1к10	20	+6 м	Досконалість

- Ти можеш використовувати к4 замість стандартних ушкоджень від твоїх беззбройних ударів та від атак, здійснених зброєю монахів. Цей кубик збільшується з ростом твого рівня у цьому класі, як показано в колонці «Бойові Мистецтва» в таблиці «Монах».
- Якщо у свій хід ти використовуєш вчинок Атака для беззбройного удару або атаки зброєю монахів, то можеш використати бонусний вчинок, щоб зробити ще один беззбройний удар. Наприклад, якщо ти використав вчинок Атака і атакував бойовим посохом, ти можеш зробити бонусним вчинком один беззбройний удар, за умови, що в цьому ходу ти ще не використовував свій бонусний вчинок.

Деякі монастирі використовують особливі різновиди зброї монахів. Наприклад, ти можеш використовувати палицю у вигляді двох дерев'яних брусків, з'єднаних коротким ланцюгом (таку зброю називають нунчаками), або серп з більш коротким і прямим лезом (називається камою). Як би не називалася твоя зброя монаха, ти використовуєш параметри з розділу 5, які відповідають цій зброї.

ЕНЕРГІЯ ЧІ

Починаючи з 2 рівня твої тренування дозволяють тобі керувати містичною енергією Чі. Твій загальний ресурс цієї енергії виражається очками Чі. Твій рівень монаха визначає кількість цих очок, як це вказано в колонці «Очки Чі» в таблиці «Монах».

Ти можеш витрачати ці очка Чі, щоб активувати різні уміння Чі. Наразі тобі відомі три такі уміння: Поступ вітру, Терплива оборона та Шквал ударів. З підвищенням рівня у цьому класі ти вивчиш нові уміння Чі.

Усі твої витрачені очки Чі відновлюються після того, як ти завершиш короткий або тривалий відпочинок, під час якого ти повинен витратити щонайменше 30 хвилин на медитацію для їх відновлення.

Деякі з твоїх умінь Чі вимагають від цілі здійснення кидка рятунку, який дозволяє противитись ефекту. СК такого кидка рятунку визначається наступним чином:

СК рятунку від Чі = 8 + твій бонус майстерності
+ твій модифікатор Мудрості

ПОСТУП ВІТРУ

У свій хід ти можеш витратити 1 очко Чі, щоб своїм бонусним вчинком зробити вчинок «Відхід» або «Ривок». Також в цей хід дальність твоїх стрибків подвоюється.

ТЕРПЛЯЧА ОБОРОНА

У свій хід ти можеш витратити 1 очко Чі, щоб своїм бонусним вчинком зробити вчинок «Ухилення».

ШКВАЛ УДАРІВ

Відразу ж після того, як у свій хід ти зробив вчинок «Атака», ти можеш витратити 1 очко Чі, щоб своїм бонусним вчинком зробити два беззбройні удари.

РУХ БЕЗ ОБЛАДУНКІВ

Починаючи з 2 рівня, якщо ти не носиш обладунків і не користуєшся щитом, твоя швидкість збільшується на 2 метри. Цей бонус збільшується з ростом твого рівня в цьому класі, як вказано в колонці «Рух без обладунків» у таблиці «Монах».

На 9 рівні ти отримуєш здатність у свій хід пересуватись по вертикальній поверхні і по поверхні рідини, не падаючи під час пересування.

МОНАСТИРСЬКА ТРАДИЦІЯ

При досягненні 3 рівня ти обираєш монастирську традицію, за якою ти живеш: Шлях Відкритої Долоні, Шлях Тіні, або Шлях Чотирьох Стихій, кожна з яких пояснена в кінці опису класу. Обрана традиція забезпечує тобі додаткові уміння на 3, 6, 11 і 17 рівнях.

ВІДБИТТЯ СНАРЯДІВ

Починаючи з 3 рівня, якщо по тобі попадає атака далекобійною зброєю, ти можеш використати свою реакцію, щоб відбити або зловити на льоту снаряд цієї атаки. Якщо ти це робиш, ушкодження від цієї атаки знижуються на 1к10 + твій модифікатор Вправності + твій рівень монаха.

Якщо цим способом ти знизив ці ушкодження до 0, а сам снаряд достатньо малий, щоб утримати його однією рукою, то ти можеш зловити його на льоту своєю вільною рукою. Якщо ти спіймав снаряд за допомогою цього уміння, ти можеш витратити 1 очко Чі, щоб частиною цієї ж реакції зробити далекобійну атаку спійманою зброєю або боєприпасом, який ти упіймав (дистанція 4/12 м). Ти здійснюєш цю атаку так, ніби володієш цією зброєю, а цей снаряд вважається для даної атаки зброєю монахів.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 14, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

УПОВІЛЬНЕНЕ ПАДІННЯ

Починаючи з 4 рівня, якщо ти падаєш, ти можеш використати свою реакцію, щоб зменшити ушкодження від падіння на суму, рівну твоєму рівню монаха, помноженому на п'ять.

ДОДАТКОВА АТАКА

Починаючи з 5 рівня, ти можеш зробити дві атаки замість однієї, коли у свій хід використовуєш вчинок «Атака».

ПРИГОЛОМШУЮЧИЙ УДАР

Починаючи з 5 рівня ти можеш взаємодіяти з енергією Чі, яка тече в тілі твого супротивника. Якщо ти попадаєш по іншій істоті атакою рукопашною зброєю, ти можеш витратити 1 очко Чі, щоб зробити свій удар приголомшуючим. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Статури, інакше до кінця твого наступного ходу вона стане приголомшеною.

ЕНЕРГЕТИЧНІ УДАРИ

Починаючи з 6 рівня твої беззбройні удари вважаються магічними, що впливає на подолання опору від немагічних атак.

УХИЛЯННЯ

На 7 рівні твоя інстинктивна спритність дозволяє тобі ухилятися від певних зональних ефектів, на кшталт дихання синього дракона або заклинання *вогняна куля*. Якщо ти потрапляєш під дію ефекту, який дозволяє зробити успішний кидок рятунку Вправності для отримання половини ушкоджень, то натомість при успішному кидку рятунку ти не отримуєш ушкоджень взагалі, або отримуєш тільки половину ушкоджень при провалі кидка рятунку.

СПОКІЙ РОЗУМУ

Починаючи з 7 рівня ти можеш використати свій вчинок, щоб закінчити один із діючих на тебе ефектів, який робить тебе причарованим чи переляканим.

ЧИСТОТА ТІЛА

На 10 рівні твоя майстерність Чі дарує тобі імунітет від хвороб і отрут.

МОВА СОНЦЯ ТА МІСЯЦЯ

Починаючи з 13 рівня ти знаєш, як взаємодіяти з енергією Чі в чужій свідомості, тому тепер ти розумієш розмови на будь-яких мовах. Крім того, всі істоти, які здатні розуміти хоча б одну мову, можуть розуміти усе, що ти говориш.

ДІАМАНТОВА ДУША

Починаючи з 14 рівня твоя майстерність Чі дає тобі володіння усіма кидками рятунку.

Крім того, якщо ти провалив кидок рятунку, ти можеш повторити його, витративши 1 очко Чі, але при цьому ти мусиш використовувати новий результат.

БЕЗЧАСНЕ ТІЛО

На 15 рівні твоя енергія Чі підтримує тебе настільки, що твоє тіло перестає старіти. Також тебе не можна зістарити за допомогою магії. Втім, ти все ще можеш померти від старості. Також, тобі більше не потрібна їжа і вода.

ПУСТЕ ТІЛО

Починаючи з 18 рівня ти можеш використати свій вчинок, щоб витратити 4 очка Чі та стати невидимим на 1 хвилину. Протягом цього часу ти отримуєш опір до всіх видів ушкоджень крім ушкоджень силовим полем.

Крім того, ти можеш витратити 8 очок Чі, щоб виконати заклинання *астральна проекція* без використання матеріальних компонентів. Ти не можеш телепортувати кого-небудь разом з собою.

ДОСКОНАЛІСТЬ

На 20 рівні, якщо ти робиш кидок ініціативи, а при цьому у тебе немає очок Чі, ти відновлюєш 4 очка Чі.

МОНАСТИРСЬКІ ТРАДИЦІЇ

У монастирях мультивсесвіту існує три основні традиції. Більшість монастирів слідують одній з них, хоча деякі шанують всі три, та навчають монахів згідно їхнім індивідуальним здібностям і побажанням. Всі три традиції ґрунтуються на одних і тих же базових техніках. Відмінності проявляються лише при більш глибокому вивченні, тому монах повинен вибрати ту чи іншу традицію тільки після досягнення 3 рівня.

ШЛЯХ ВІДКРИТОЇ ДОЛОНІ

Монахи, які обрали цей шлях, є неперевершеними майстрами бойових мистецтв, незалежно від того, озброєні вони, чи ні. Вони вивчають техніки, які дозволяють штовхати і перекидати противника, а також лікувати себе, маніпулюючи енергією Чі. Медитації, які вони використовують, дозволяють захищатись від отриманих ушкоджень.

ТЕХНІКИ ВІДКРИТОЇ ДОЛОНІ

При виборі цієї традиції на 3 рівні ти отримуєш можливість маніпулювати ворожою енергією Чі, направляючи проти неї свою власну. Якщо ти попадаєш по істоті однією з атак, дарованих Шквалом ударів, ти можеш змусити ціль перенести один з таких ефектів:

- Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше вона падає долілиць.
- Ціль повинна зробити кидок рятунку Сили. У разі провалу ти можеш відштовхнути її від себе на відстань до 3 метрів.
- Ціль не може здійснювати реакції до кінця твого наступного ходу.

ЗЦІЛЕННЯ ТІЛА

На 6 рівні ти отримуєш здатність лікувати себе. Ти можеш використати свій вчинок, щоб відновити собі кількість здоров'я, рівну твоєму потроєному рівню монаха. Після цього ти повинен завершити свій тривалий відпочинок, перш ніж зможеш використовувати це уміння ще раз.

УМИРОТВОРЕННЯ

Починаючи з 11 рівня ти можеш провести спеціальну медитацію, яка оточує тебе аурою світла. В кінці тривалого відпочинку ти отримуєш ефект заклинання *притулок*, який триває до початку твого наступного тривалого відпочинку (ефект може закінчитися раніше, згідно з описом заклинання). СК кидка рятунку від цього заклинання дорівнює 8 + твій модифікатор Мудрості + твій бонус майстерності.

ТРЕМТЛИВА ДОЛОНЯ

На 17 рівні ти отримуєш можливість створювати смертельні коливання в чужому тілі. Якщо ти попадаєш по істоті беззбройним ударом, ти можеш витратити 3 очка Чі, щоб створити невловимі коливання в її тілі, які тривають протягом кількості днів, рівній твоєму рівню монаха. Коливання нешкідливі, доки ти не використаєш свій вчинок, щоб зупинити їх. Для цього ціль повинна знаходитися на одній з тобою площині існування. При цьому істота повинна зробити кидок рятунку Статури. В разі успіху ціль отримує 10к10 ушкоджень некротичною енергією, а в разі провалу її здоров'я опускається до 0.

Ти можеш тримати одночасно лише одну істоту під дією цього уміння. Ти можеш вирішити закінчити коливання без ушкоджень, не витрачаючи при цьому вчинок.

ШЛЯХ ТІНІ

Монахи, які йдуть Шляхом Тіні, найчастіше покладаються на хитрість і трюки. Ці монахи, яких також називають ніндзя або тіньовими танцюристами, служать шпигунами і найманими вбивцями. Іноді члени такого монастиря, будучи однією сім'єю, утворюють клани і зберігають в таємниці своє мистецтво і наміри. Інші ж монастирі більше схожі на гільдії злодіїв, які надають свої послуги знаті, багатим купцям, і всім, хто може заплатити. Незалежно від методів, керівники цих монастирів очікують беззаперечного підпорядкування від всіх своїх учнів.

ТЕХНІКА ТІНІ

При виборі цієї традиції на 3 рівні ти можеш використовувати свою Чі, щоб дублювати ефекти деяких заклинань. Ти можеш використати свій вчинок і витратити 2 очка Чі, щоб виконати одне з цих заклинань без витрати матеріальних компонентів: *безслідне пересування*, *темний зір*, *тиша* або *пітьма*. Крім того, ти вивчаєш заговір *незначна ілюзія*, якщо ти ще не знав його.

КРОК ТІНІ

На 6 рівні ти отримуєш можливість зробити крок з однієї тіні в іншу. Якщо ти перебуваєш в темряві або у просторі з тьмяним світлом, ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб телепортуватись не більш як на 12 метрів в інший незайнятий простір у темряві або з тьмяним світлом, який ти бачиш. Після цього ти отримуєш перевагу на першу рукопашну атаку, яку здійсниш до кінця цього ходу.

ПЛАЩ ТІНЕЙ

На 11 рівні ти дізнаєшся, як ставати одним цілим з тінню. Коли ти перебуваєш в області з тьмяним світлом або в темряві, ти можеш використати свій вчинок, щоб стати невидимим. Ти залишаєшся невидимим доти, доки не атакуєш, не виконаєш заклинання, або не опинишся в області яскравого світла.

ОПОРТУНІСТ

На 17 рівні ти дізнаєшся, як проводити миттєве відволікання цілі, по якій попадає атака. Якщо по істоті в межах 1 метра від тебе влучила атака, здійснена іншою істотою, але не тобою, ти можеш використати свою реакцію, щоб зробити рукопашну атаку по тій істоті.

ШЛЯХ ЧОТИРЬОХ СТИХІЙ

Ти йдеш шляхом монастирської традиції, яка вчить керувати чотирма стихіями. Фокусуючи свою Чі, ти можеш налаштуватися на сили світобудови і підпорядкувати чотири стихії своїй волі, використовуючи їх як продовження власного тіла. Деякі члени цієї традиції пов'язують себе з одним елементом, інші ж поєднують їх усіх разом.

Більшість монахів Шляху Чотирьох Стихій покривають свої тіла татуюваннями, які відображають їхню енергію Чі. Зазвичай це татуювання драконів, але зустрічаються також фенікси, риби, рослини, гори і пінисті хвилі.

АДЕПТ ЧОТИРЬОХ СТИХІЙ

Коли ти вибираєш цю традицію на 3 рівні, ти вивчаєш практики, які дозволяють тобі керувати чотирма стихіями. Ці практики вимагають використання очок Чі.

Ти знаєш практику «Спорідненість зі стихією» та ще одну на твій вибір. Всі практики описані нижче. Ти вивчаєш по одній додаткові практиці на 6, 11 і 17 рівнях.

Кожен раз, коли ти вивчаєш нову практику, ти можеш також замінити одну із раніше вивчених практик на іншу за власним вибором.

Виконання стихійних заклинань. Деякі стихійні практики дозволяють тобі виконувати заклинання. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись розділі 10. При виконанні цих заклинань ти використовуєш їх стандартний час виконання та інші правила, проте тобі не потрібні матеріальні компоненти.

При досягненні 5 рівня в цьому класі ти можеш витрачати очки Чі для посилення ефектів заклинань, отриманих завдяки стихійним практикам, якщо ці заклинання збільшують свою ефективність з рівнем, як, наприклад, заклинання *вогняні долоні*. Рівень заклинання збільшується на 1 за кожне додатково витрачене очко Чі. Наприклад, якщо ти — монах 5 рівня, і використовуєш «Спопеляючий удар» для виконання заклинання *вогняні долоні*, то ти можеш витратити 3 очка Чі, щоб виконати його як заклинання 2 рівня (базова вартість використання цієї практики 2 очка Чі, плюс ще 1).

Максимальна кількість очок Чі, яку можна витратити на одне заклинання, визначається твоїм рівнем монаха і зазначена в таблиці «Заклинання та очки Чі». Вона включає як базову вартість, так і додатково витрачені очки Чі для підвищення рівня заклинання.

ЗАКЛИНАННЯ ТА ОЧКИ ЧІ

Рівень монаха	Максимум очок Чі на заклинання
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

СТИХІЙНІ ПРАКТИКИ

Всі практики представлені в алфавітному порядку. Якщо практика вимагає певного рівня, тобі потрібно спочатку досягти цього рівня монаха, щоб мати змогу її вивчити.

Водяний батіг. Ти можеш використати свій вчинок і витратити 2 очка Чі, щоб створити водяний батіг, який штовхає та збиває з ніг ворогів. Істота, яку ти бачиш в межах 6 метрів від тебе, повинна зробити кидок рятунку Вправності. У разі провалу вона отримує 3к10 дробильних ушкоджень, плюс по 1к10 додаткових дробильних ушкоджень за кожне додаткове витрачене очко Чі, плюс ти можеш або збити її долілиць, або підтягти її на 5 метрів ближче до себе. У разі успішного кидка рятунку істота отримує половину цих ушкоджень, і ти не підтягуєш і не збиваєш її долілиць.

Гонг на вершині гори (потрібен 6 рівень). Ти можеш витратити 3 очка Чі, щоб виконати заклинання *звуковий удар*.

Дихання зими (потрібен 17 рівень). Ти можеш витратити 6 очок Чі, щоб виконати заклинання *конус холоду*.

Земляний вал (потрібен 17 рівень). Ти можеш витратити 6 очок Чі, щоб виконати заклинання *кам'яна стіна*.

Зуби вогняної змії. Коли ти у свій хід використовуєш вчинок Атака, ти можеш витратити 1 очко Чі, щоб під час цієї атаки твої руки та ноги горіли полум'ям. Під час цього вчинку і до кінця цього ходу, досяжність твоїх беззбройних ударів збільшується на 2 метри. Попадання такої атаки завдає ушкодження вогнем замість дробильних ушкоджень, а якщо ти витрачаєш додатково 1 очко Чі при попаданні, то ці ушкодження вогнем збільшуються ще на 1к10.

Кулак чотирьох громів. Ти можеш витратити 2 очка Чі, щоб виконати заклинання *громова хвиля*.

Міцність вічних гір (потрібен 17 рівень). Ти можеш витратити 5 очок Чі, щоб виконати заклинання *кам'яна шкіра*, націлене на стебе.

Натиск штормових духів. Ти можеш витратити 2 очка Чі, щоб виконати заклинання *порив вітру*.

ОРДЕНИ МОНАХІВ

Світи D&D містять безліч монастирів і традицій монахів. У землях із азійським культурним ухилом, таких як Шу Лунь на сході Забутих Королівств, ці монастирі пов'язані з філософськими традиціями і практикою бойових мистецтв. Школа залізної руки, Школа п'яти зірок, Школа північного кулака і Школа південної зірки з Шу Луня вчать різним підходам до фізичних, психічних і духовних дисциплін монахів. Деякі з цих монастирів поширили свої традиції і на західних землях Фаеруна, особливо в місцях з великими громадами іммігрантів з Шу, таких як Теско і Західна Брама.

Інші ж традиції монахів пов'язані з божествами, які вчать фізичній досконалості і ментальним практикам. У Забутих Королівства орден Темного місяця складається з монахів, які служать Шар (богині поневірянь), і підтримують таємні громади у віддалених горах, глухих провулках і підземних сховищах. Монастирі Ільматера (бога витривалості) названі в честь квітів, і їхні ордени несуть імена великих героїв віри; Адепти Святого Соллара Двічі-замученого належать монастирю Жовтої Троянди біля Дамару. Монастирі Еберрона поєднують вивчення бойових мистецтв із вченим пізнанням. Більшість з них присвячені Верховним Владикам. У світі Саги про Спис більшість монахів віддані Маджері, богу медитації і мислення. У світі Сірого Яструба багато монастирів присвячені Цан Яй, богині сутінків і переваги розуму над матерією, або Цуокену, богу психічної і фізичної майстерності.

Злі монахи Червоного Братства в світі Сірого Яструба черпають фанатичну старанність не з відданості богу, а з відданості принципам своєї нації та раси, вважаючи, що цивілізація Суел покликана правити світом.

Незламний повітряний кулак. Ти створюєш пучок стисненого повітря, який б'є, неначе могутній кулак. Для цього використай свій вчинок і витрать 2 очка Чі та вибери істоту в межах 6 метрів від тебе. Ця істота має зробити кидок рятунку Сили. У разі провалу вона отримує 3к10 дробильних ушкоджень, плюс додатково 1к10 дробильних ушкоджень за кожне додатково витрачене тобою очко Чі, а також ти можеш відштовхнути ту істоту не більш, як на 4 метри від себе та збити її долілиць. У разі успішного кидка рятунку та істота отримує половину цих ушкоджень, не штовхається та не падає долілиць.

Обійми північного вітру (потрібен 6 рівень). Ти можеш витратити 3 очка Чі, щоб виконати заклинання *утримання особи.*

Осідланий вітер (потрібен 11 рівень). Ти можеш витратити 4 очка Чі, щоб виконати заклинання *політ*, націлене на себе.

Полум'я фенікса (потрібен 11 рівень). Ти можеш витратити 4 очка Чі, щоб виконати заклинання *вогняна куля*.

Ріка голодного полум'я (потрібен 17 рівень). Ти можеш витратити 5 очок Чі, щоб виконати заклинання *вогняна стіна*.

Спопеляючий удар. Ти можеш витратити 2 очка Чі, щоб виконати заклинання *вогняні долоні*.

Спорідненість зі стихією. Ти можеш використати свій вчинок, щоб на деякий час взяти під контроль розташовані поблизу стихійні сили. Це дозволить вибрати один з наступних ефектів:

- Створюється нешкідливий миттєвий ефект, пов'язаний з водою, повітрям, землею або вогнем, такий як купка іскор, подих вітру, потік легкого туману або тихе гудіння каменю.
- Миттєво спалахує або гаситься свічка, смолоскип або невелике багаття.
- Охолоджується або нагрівається не більше пів кілограма неживої матерії на період не довше однієї години.
- Вода, повітря, земля або вогонь, які здатні поміститись в куб з довжиною ребра 30 см, приймають на 1 хвилину грубу форму на твій вибір.

Туманна стійка (потрібен 11 рівень). Ти можеш витратити 4 очка Чі, щоб виконати заклинання *газоподібна форма*, націлене на тебе.

Формування текучої ріки. Ти можеш використати свій вчинок і витратити 1 очко Чі, щоб вибрати область льоду або води в просторі з довжиною ребра не більше 6 метрів, яка знаходиться в межах 24 метрів від тебе. В цій області ти можеш перетворити воду в лід і навпаки, а також ти можеш надати льоду в цій області будь-яку форму. Ти можеш підвищити або знизити рівень льоду, створити або заповнити поглиблення, звести або опустити стіну, або створити крижаний стовп. Розмір будь-якої зміни не може перевищувати половину найбільшої сторони області. Наприклад, якщо ти змінюєш простір з довжиною сторони 6 метрів, то можна створити стовп не більше 3 метрів у висоту, підняти або опустити висоту області не більше 3 метрів, вирити поглиблення до 3 метрів, і так далі. Ти не можеш замурувати істоту в лід або заподіяти шкоди іншій істоті цим умінням.



ПАЛАДИН

Закутий в лати, які виблискують на сонці, не дивлячись на пил і бруд довгої подорожі, чоловік складає свій меч і щит, та прикладає долоні до смертельно пораненого чоловіка. Божественне сяйво виходить з його рук, і рани чоловіка затягуються, а його очі широко розкриваються від подиву.

Дверг пригорнувся до землі, ховаючись за каменем. Його чорний плащ робив його майже невидимим вночі, і він дивився, як зграя орків святкувала недавню перемогу. Він тихо підкрадається до них та шепоче свою присягу. Двоє орків вмирають ще до того, як розуміють, що поруч пройшов дверг-паладин.

Срібне волосся ельфа виблискує під променями світла, які, здається, світять прямо на нього. Його спис спалахує, подібно до його очей, коли він знову і знову завдає ударів страшному велетню, до тих пір, поки його світло не долає огидну темряву.

Незалежно від походження і місії, паладинів об'єднує їхня клятва протистояти силам зла. Принесена перед вівтарем бога і завірена священиком, складена на священній галявині перед духами природи і феями, або промовлена в момент відчаю і горя, присяга паладина — могутній договір. Це джерело сили, яке перетворює побожного воїна в благословенного героя.

ДЖЕРЕЛО ПРАВЕДНОСТІ

Паладин клянеться захищати справедливість і праведність, відстоювати чесноти світу перед вторгненнями темряви, і полювати на сили зла, де б вони не ховалися. Різні паладини зосереджуються на різних аспектах праведності, але всі вони пов'язані клятвою, яка дає їм сили для виконання своєї священної справи. Більшість паладинів віддані богам добра, але сила паладина виходить швидше від власного прагнення до справедливості, ніж від божества. Паладини тренуються роками, щоб навчитися бойовій майстерності, засвоюючи володіння різними видами зброї та обладунками. Проте, їхні військові навички стають на другий план у порівнянні з магічною силою, якою вони володіють: силою зцілювати хворих і поранених, карати нечисть і нежить, захищати невинних і тих, хто приєднався до них в боротьбі за справедливість.

ПОЗА МИРНИМ ЖИТТЯМ

Життя паладина – це життя шукача пригод. Доки важкі травми не зроблять їх інвалідами, паладини проживають життя на лінії фронту світової боротьби зі злом. В рядах ополчень і армій світу досить мало представників класу «боєць», а ще менша кількість простих людей можуть претендувати на істинне звання паладина.

Почувши заклик, ці воїни залишають колишнє ремесло і беруть в руки зброю, щоб боротися зі злом. Іноді клятви паладинів приводить їх на службу господареві в якості лідерів елітних груп лицарів, але навіть тоді їхня вірність в першу чергу належить справі праведності, а не короні або окремій державі.

Паладини, які стають шукачами пригод, ставляться до своєї справи серйозно. Похід в стародавні руїни або запорошений склеп може бути обумовлений пошуком більш високої мети, ніж похід за скарбами. Зло таїться в підземеллях та дрімучих лісах, і навіть найскромніші перемоги над ним можуть утримати світову рівновагу від занепаду.

СТВОРЕННЯ ПАЛАДИНА

Найбільш важливим аспектом персонажа-паладина є природа його святого завдання. Хоча класові уміння, пов'язані з твоєю клятвою, не проявляються до досягнення 3 рівня, приготуйся заздалегідь, прочитавши опис клятв у кінці опису класу. Ти — відданий слуга добра, лояльний до богів справедливості та честі, святий лицар у сяючих обладунках, який зважився йти вперед, щоб знищити зло. Або може ти доблесний чемпіон світла, який плекає все прекрасне, і виступає проти темряви, як лицар, чия клятва більш древня, ніж більшість богів? Або ти озлоблений одинак, який присягнувся помститися тим, хто вчинив велике зло, посланий подібно до ангела смерті богами або підірваний особистою необхідністю помсти? Додаток Б перераховує безліч божеств, яким поклоняються паладини мультивсесвіту, наприклад, Торм, Тир, Хейроніус, Паладайн, Кірі-Джолі, Дол Арра, Срібне Полум'я, Багамут, Афіна, Ра-Хорахті і Хеймдаль.

Як ти отримав заклик до того, щоб стати паладином? Ти почув шепіт невидимого бога або ангела під час молитви? Може інший паладин відчув твій потенціал і вирішив тренувати тебе в якості зброєносця? Або трапилась якась жахлива подія, яка, можливо, послужила відправною точкою твоїх пошуків? Можливо, ти натрапив на таємний ельфійський анклав у священному гаю, і відшукав свій сенс життя в захисті усіх подібних притулків добра і краси? Або, може, ще з самого дитинства ти вже знав, що життя паладина є твоїм покликанням, так ніби ти був посланий у світ з метою, закладеною у самій глибині твоєї душі.

Паладини, які постійно протистоять силам зла, рідко мають будь-який злий світогляд. Більшість з них йде шляхом милосердя і справедливості. Подумай, як твій світогляд веде тебе по шляху святого завдання, і яким чином він визначає твою поведінку з богами і смертними. Твоя клятва і світогляд можуть перебувати в гармонії, або ж твоя клятва може представляти лише еталон поведінки, якого ти ще не досяг.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити паладина, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Сили повинен бути найвищий показник. Наступним за величиною повинен бути показник твоєї Харизми. По-друге, вибери передісторію «благородний».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи паладином, ти отримуєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Здоров'я: 1к10 за кожен рівень паладина
Здоров'я на 1 рівні: 10 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к10 (або 6) + твій модифікатор Статури за кожен рівень паладина після 1-ого

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Усі види обладунків, щити
Зброєю: Проста зброя, бойова зброя
Інструментами: немає
Кидками рятунку: Мудрість, Харизма
Навички: Вибери дві: Аналіз поведінки, Атлетика, Залякування, Медицина, Переконливість, Релігія.

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) одна бойова зброя і щит або (*б*) дві бойові зброї
- (*а*) п'ять метальних списів або (*б*) будь-яка проста рукопашна зброя
- (*а*) набір священика або (*б*) набір мандрівника
- Кольчуга і святий символ

БОЖЕСТВЕННЕ ЧУТТЯ

Присутність сильного зла сприймається твоїми відчуттями як сморід, а могутнє добро звучить, як небесна музика в твоїх вухах. Ти можеш використати свій вчинок, щоб відкрити

— ПАЛАДИН —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	— Рівні та кількість магічних слотів — 1	2	3	4	5
1	+2	Божественне чуття, Дотик рук	—	—	—	—	—
2	+2	Бойовий стиль, Виконання заклинань, Божественна кара	2	—	—	—	—
3	+2	Божественне здоров'я, Священна клятва	3	—	—	—	—
4	+2	Підвищення характеристик	4	—	—	—	—
5	+3	Додаткова атака	4	2	—	—	—
6	+3	Аура захисту	4	2	—	—	—
7	+3	Уміння Священної клятви	4	3	—	—	—
8	+3	Підвищення характеристик	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Аура відваги	4	3	2	—	—
11	+4	Покращена божественна кара	4	3	3	—	—
12	+4	Підвищення характеристик	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Очисний дотик	4	3	3	1	—
15	+5	Уміння Священної клятви	4	3	3	2	—
16	+5	Підвищення характеристик	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	—
18	+6	Покращення аури	4	3	3	3	1
19	+6	Підвищення характеристик	4	3	3	3	2
20	+6	Уміння Священної клятви	4	3	3	3	2

свою свідомість для виявлення таких сил. До кінця твого наступного ходу ти дізнаєшся місце розташування усіх породжень, небожителів та нежиті в межах 12 метрів від тебе, які не мають повного укриття. Ти дізнаєшся тип (породження, небожитель або нежить) істоти, чию присутність відчуваєш, але не можеш визначити, хто це конкретно (наприклад, вампір граф Страд фон Зарович). У цьому ж радіусі ти виявляєш присутність місць і предметів, які були освячені або осквернені, наприклад, заклинанням *святилище*.

Ти можеш використати це уміння кількість разів, рівну 1 + твій модифікатор Харизми. Коли ти завершуєш тривалий відпочинок, ти відновлюєш усі витрачені використання цього уміння.

ДОТИК РУК

Твій благословенний дотик може лікувати рани. У тебе є запас зцілення, який відновлюється, коли ти завершуєш тривалий відпочинок. За допомогою цього запасу ти можеш відновити кількість здоров'я, рівну твоєму рівню паладина, помноженому на 5.

Ти можеш використати свій вчинок, щоб доторкнутись до істоти та відновити їй будь-яку кількість здоров'я, не більшу від максимуму, який залишився в тебе в запасі зцілення.

В якості альтернативи, ти можеш витратити 5 здоров'я зі свого запасу зцілення, щоб вилікувати ціль від однієї хвороби або однієї отрути, яка на неї діє. Ти можеш усунути декілька ефектів хвороб чи отрут одним використанням Дотику рук, витрачаючи здоров'я окремо для кожного ефекту.

Це уміння ніяк не впливає на нежить та конструктів.

БОЙОВИЙ СТИЛЬ

На 2 рівні ти вибираєш бойовий стиль, який відповідає твоїй спеціалізації. Вибери один з наступних варіантів. Ти не можеш вибирати один і той же варіант більше одного разу, навіть якщо пізніше у тебе буде можливість вибрати ще один стиль.

БИТВА ВЕЛИКОЮ ЗБРОЄЮ

Якщо на кубику ушкоджень атаки, яку ти здійснив рукопашною зброєю утримуючи її обома руками, випало «1» або «2», то ти можеш перекинути цей кубик, і мусиш використовувати новий результат, навіть якщо знову випало «1» або «2». Ця перевага надається лише якщо ця зброя має властивість «дворучна» або «універсальна».

ДУЕЛЯНТ

Доки ти тримаєш рукопашну зброю в одній руці і не використовуєш іншої зброї, ти отримуєш бонус +2 до кидків ушкоджень цієї зброї.

ЗАХИСТ

Ти можеш використати свою реакцію, щоб створити перешкоду до кидка атаки істоти, котра атакує ціль (не тебе), що знаходиться в межах 1 метра від тебе. При цьому ти мусиш тримати щит.

ОБОРОНА

Доки ти носиш обладунок, ти отримуєш бонус +1 до свого КО.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Отримуючи 2 рівень, ти дізнаєшся, як черпати божественну магію за допомогою медитації і молитов, аби виконувати закляття подібно жерцеві. Дивись загальні правила що до виконання заклинань у розділі 10 і список заклинань паладина у розділі 11.

ПІДГОТОВКА ТА ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

В таблиці «Паладин» вказано, скільки магічних слотів у тебе є для виконання заклинань паладина 1-го і вищих рівнів. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання. По завершенню тривалого відпочинку ти відновлюєш усі свої витрачені магічні слоти.

Тобі потрібно підготувати список заклинань паладина, які ти зможеш виконувати. Для цього, обери кількість заклинань паладина, рівну твоєму модифікатору Харизми + твій рівень паладина (мінімум одне заклинання). Рівень кожного обраного заклинання не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота.

Наприклад, якщо ти паладин 5 рівня, то у тебе є чотири магічні слоти 1-го рівня та два слоти 2 рівня. Якщо твій модифікатор Харизми становить +3, то твій список підготованих заклинань може включати в себе чотири заклинання 1 або 2 рівня, в будь-якій комбінації. Якщо ти підготував заклинання 1 рівня *лікування ран*, то ти можеш виконати його, витративши або магічний слот 1-го рівня, або слот 2 рівня. Виконання заклинання не видаляє його із твого списку підготованих заклинань.

Ти також можеш змінювати свій список підготованих заклинань щоразу, коли завершуєш тривалий відпочинок. Підготовка нового списку заклинань паладина вимагає часу, проведеного в молитвах і медитації: не менше 1 хвилини за кожен рівень заклинання для кожного заклинання у твоєму списку.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Ти втілюєш заклинання паладина, опираючись на свою Харизму, оскільки їхня могутність залежить від сили твоїх намірів. Ти використовуєш Харизму щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свою Харизму для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань паладина, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

ОСЕРЕДОК МАГІЇ

Ти можеш використовувати святий символ (дивись в розділі 5) в якості осередку магії для твоїх заклинань паладина.

БОЖЕСТВЕННА КАРА

Починаючи з 2 рівня, якщо ти попадаєш по істоті атакою рукопашною зброєю, ти можеш витратити один магічний слот, щоб завдати цілі ушкоджень випромінюванням, які додаються до звичайних ушкоджень від зброї. Ці додаткові ушкодження дорівнюють 2к8 за магічний слот 1-го рівня, плюс 1к8 за кожен рівень слота вище першого, аж до максимуму 5к8. Ці ушкодження збільшуються ще на 1к8, якщо ціль атаки — нежить або породження.

БОЖЕСТВЕННЕ ЗДОРОВ'Я

Починаючи з 3 рівня, божественна магія, яка тече крізь тебе, дарує тобі імунітет до хвороб.

СВЯЩЕННА КЛЯТВА

Коли ти здобуваєш 3 рівень, ти даєш клятву, яка назавжди зв'язує тебе, як паладина. До цього моменту ти був лише на підготовчій стадії, йдучи обраним шляхом, але ще не давши клятву. Зараз ти маєш обрати: Клятву відданості, Клятву Древніх або Клятву Помсти, кожна з яких детально розглянута в кінці опису цього класу. Твій вибір дає тобі уміння на 3, 7, 15 і 20 рівнях. Ці уміння включають в себе заклинання клятви та уміння Божественного Каналу.

ЗАКЛИНАННЯ КЛЯТВИ

Кожна клятва має список пов'язаних з нею заклинань. Ти отримуєш доступ до цих заклинань на рівнях, зазначених в описі конкретної клятви. Після того, як ти отримуєш доступ до заклинання клятви, воно назавжди вважається для тебе підготованим. Заклинання клятви не потрібно враховувати до кількості заклинань, які ти можеш готувати за день.

Якщо ти отримуєш заклинання клятви, якого немає у списку заклинань паладина, воно усе одно вважається для тебе заклинанням паладина.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ

Твоя клятва дозволяє направляти божественну енергію, щоб підсилювати магічні ефекти. Кожен варіант Божественного Каналу, наданий конкретною клятвою, пояснює, як його використовувати.

Коли ти використовуєш Божественний Канал, ти обираєш, який ефект хочеш створити. Після цього тобі необхідно завершити короткий або тривалий відпочинок, щоб мати змогу знову використовувати свій Божественний Канал.

Деякі ефекти Божественного Каналу вимагають зробити кидок рятунку. Коли ти використовуєш такий ефект в цьому класі, СК цього кидка дорівнює СК кидка рятунку від твоїх заклинань паладина.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

ДОДАТКОВА АТАКА

Починаючи з 5 рівня, ти можеш зробити дві атаки замість однієї, коли у свій хід використовуєш вчинок «Атака».

АУРА ЗАХИСТУ

Починаючи з 6 рівня, якщо ти або союзна істота в межах 2 метрів від тебе, повинна зробити кидок рятунку, ця істота отримує бонус до кидка рятунку, рівний твоєму модифікатору Харизми (мінімальний бонус +1). Ти повинен перебувати при свідомості, щоб надавати цей бонус.

На 18 рівні радіус цієї аури збільшується до 6 метрів.

АУРА ВІДВАГИ

Починаючи з 10 рівня, ти і союзні істоти в межах 2 метрів від тебе не можете бути перелякані, доки ти перебуваєш при свідомості.

На 18 рівні радіус цієї аури збільшується до 6 метрів.

ПОКРАЩЕНА БОЖЕСТВЕННА КАРА

На 11 рівні тебе огортає праведна сила, яка дає всім твоїм рукопашним атакам зброєю божественну енергію. Кожен раз, коли ти попадаєш по істоті рукопашною зброєю, ця істота отримує додатково 1к8 ушкоджень випромінюванням.

ОЧИСНИЙ ДОТИК

Починаючи з 14 рівня ти можеш використати свій вчинок, щоб завершити вплив заклинання на себе або на одну згідну істоту, до якої ти торкаєшся. Ти можеш використовувати це уміння кількість разів, рівну твоєму модифікатору Харизми (мінімум 1). Ти відновлюєш всі використання цього уміння після завершення тривалого відпочинку.

СВЯЩЕННІ КЛЯТВИ

Становлення паладином передбачає прийняття обітниць, які спонукають паладина до праведних справ та пошуку шляхів активного опору злу. Фінальна клятва, взята ним на 3 рівні, є кульмінацією усього навчання паладина. Деякі персонажі цього класу не вважають себе справжніми паладинами до того, як отримають третій рівень і не дадуть цю клятву. Для інших ця клятва є формальністю, офіційною відміткою того, що і так було завжди в серці паладина.

КЛЯТВА ВІДДАНОСТІ

Клятва Відданості пов'язує паладина з піднесеними ідеалами справедливості, чесності і порядку. Іноді звані кавалерами, білими лицарями або святими воїнами, ці паладини підпадають під ідеал лицаря в сяючих обладунках, і завжди діють з честю, тягнучись до справедливості і вищого блага. Вони підтримують найвищі норми поведінки, і деякі, на краще чи на гірше, направляють світ до тих же стандартів. Багато з тих, хто дає цю клятву, шанують богів добра і закону, і слідують за їхніми догматами в доказ своєї відданості. Вони рахують ангелів — досконалих слуг добра — своїми ідеалами, і часто зображують ангельські крила на шоломах і гербах.

ДОГМАТИ ВІДДАНОСТІ

Хоча точні слова і сенс Клятви Відданості варіюються, усі паладини даної клятви поділяють такі принципи:

Чесність. Не бреши і не обманюй. Хай буде слово твоє непорушним.

Відвага. Ніколи не бійся діяти, але проявляй мудрість і обережність.

Співчуття. Допомагай іншим, захищай слабких і карай тих, хто їм загрожує. Проявляй милосердя до ворогів, але роби це з розумом.

Честь. Стався до людей справедливо, і нехай твої благородні справи будуть прикладом для них. Роби якомога більше добра, і якомога менше поганого.

Обов'язок. Відповідай за свої дії та їх наслідки, захищаючи тих, кого оберігаєш, і підкоряйся тим, хто має владу над тобою.

ЗАКЛИНАННЯ КЛЯТВИ

Ти отримуєш такі заклинання клятви на зазначених рівнях паладина.

ЗАКЛИНАННЯ КЛЯТВИ ВІДДАНОСТІ

Рівень паладина	Заклинання
3	*захист від зла і добра, притулок*
5	*мале відновлення, область істини*
9	*маяк надії, розсіювання магії*
13	*вірний вартовий, свобода пересування*
17	*вогнепад, звернення*

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ

Коли ти даєш цю клятву на 3 рівні, ти отримуєш такі два варіанти використання Божественного Каналу:

Вигнання нечистого. Використовуючи свій Божественний Канал, ти можеш використати вчинок, щоб показати свій святий символ і промовити слова молитви, яка засуджує

ПОРУШЕННЯ КЛЯТВИ

Паладин намагається дотримуватися найвищих стандартів поведінки, але навіть самим доброчесним паладинам властиво помилятися. Іноді правильний шлях виявляється занадто вимогливим, або ж ситуація зводиться до вибору меншого із двох зол, а іноді емоції змушують паладина переступити через свою клятву.

Паладин, який порушив клятву, зазвичай просить відпущення гріхів у жерця, який розділяє його віру, або в іншого паладина того ж ордена. Паладин може провести цілу ніч в молитві в знак покаяння, або постити, або здійснити інший аналогічний акт самозречення. Після обряду сповіді і прощення паладин очищається.

Якщо паладин навмисне порушив свою клятву і не проявляє жодних ознак каяття, наслідки можуть бути куди більш серйозними. На розсуд Майстра, паладин , який не розкаявся, може бути вимушений відмовитися від цього класу і взяти інший, або, можливо, стати паладином-клятвопорушником, який описаний у *Посібнику Майстра.*

породження і нежить. Кожне породження і нежить, яка може бачити або чути тебе в межах 6 метрів від тебе, повинна зробити кидок рятунку Мудрості. Якщо така істота провалює цей кидок рятунку, вона відправляється у вигнання на 1 хвилину або до тих пір, доки не отримає ушкодження.

Відправлена у вигнання істота повинна витрачати свої ходи, щоб пересуваючись відійти від тебе якнайдалі, тому вона не може добровільно пересунутись в простір, який знаходиться в межах 6 метрів від тебе. Вона також не може здійснювати реакції. Зі своїх вчинків істота може використовувати лише Ривок або спробу звільнитися від ефекту, який перешкоджає її пересуванню. Якщо пересуватись немає куди, істота може використовувати вчинок Ухилення.

Священна зброя. Використовуючи свій Божественний Канал, ти можеш використати свій вчинок, щоб наповнити одну зброю, яку ти тримаєш, позитивною енергією. Протягом наступної хвилини ти додаєш свій модифікатор Харизми до усіх кидків атак, зроблених цією зброєю (мінімальний бонус +1). Також ця зброя випускає яскраве світло в радіусі 4 метрів і тьмяне світло в межах ще 4 метрів. Якщо зброя не є магічною, то вона вважається магічною на час дії цього ефекту.

Ти можеш закінчити цей ефект у свій хід частиною будь-якого іншого вчинку. Якщо упускаєш з рук або втрачаєш цю зброю, або коли ти втрачаєш свідомість, то цей ефект закінчується.

АУРА ВІДДАНОСТІ

Починаючи з 7 рівня ти і союзні до тебе істоти в межах 2 метрів від тебе не можуть бути причаровані, доки ти перебуваєш в свідомості.

На 18 рівні радіус цієї аури збільшується до 6 метрів.

ЧИСТОТА ДУХУ

Починаючи з 15 рівня ти постійно перебуваєш під ефектом заклинання *захист від зла і добра*.

СВЯТИЙ НІМБ

На 20 рівні ти можеш використати свій вчинок, щоб створити ауру сонячного світла. Протягом наступної хвилини від тебе виходить яскраве світло в радіусі 6 метрів, і тьмяне світло в межах ще 6 метрів.

Щоразу, коли ворожа істота починає свій хід в цьому яскравому світлі, вона отримує 10 ушкоджень випромінюванням.

Крім того, протягом цього часу ти отримуєш перевагу на кидки рятунку від заклинань, виконаних породженнями і нежиттю.

Використавши це уміння, ти не можеш використовувати його знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.

КЛЯТВА ДРЕВНІХ

Клятва Древніх така ж стара, як раса ельфів і ритуали друїдів. Іноді звані фейськими лицарями, зеленими лицарями, або рогатими лицарями, паладини, які дали цю клятву, пов'язують свою долю зі стороною світла у світовій боротьбі проти темряви тому, що вони люблять красиві і життєдайні речі в світі, а не тому, що вірять у принципи честі, відваги та справедливості. Вони прикрашають свої обладунки та одяг зображеннями рослинності, рогів і квітів, щоб передати свою прихильність збереженню у світі світла і життя.

ДОГМАТИ ДРЕВНІХ

Догмати Клятви Древніх зберігались протягом незлічених віків. Ця клятва підкреслює верховенство принципів добра над проблемами порядку або хаосу. Її основні чотири принципи прості:

Розпали світло. Ділами милосердя, доброти і прощення розпалюй світло надії в світі, та не впускай відчай до свого серця.

Зберігай світло. Там, де є добро, краса, любов і сміх у світі, стій проти безчестя та борись із ним. Там, де процвітає життя, стій проти сил, що хочуть погубити його.

Бережи світло в собі. Захоплюйся піснею і сміхом, красою і мистецтвом. Якщо дозволиш світлу померти у своєму серці, то не зможеш зберегти його і в світі.

Будь світлом. Будь маяком величі для тих, хто живе в розпачі. Нехай світло твоєї відваги і мужності сяє в твоїх справах.

ЗАКЛИНАННЯ КЛЯТВИ

Ти отримуєш такі заклинання клятви на зазначених рівнях паладина.

ЗАКЛИНАННЯ КЛЯТВИ ДРЕВНІХ

Рівень паладина	Заклинання
3	*заплутуючий удар, розмова з тваринами*
5	*місячний промінь, туманний крок*
9	*захист від енергії, ріст рослин*
13	*кам'яна шкіра, крижана буря*
17	*деревний шлях, єднання з природою*

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ

Коли ти даєш цю клятву на 3 рівні, ти отримуєш такі два варіанти використання Божественного Каналу:

Вигнання невірного. Ти можеш використати Божественний Канал для виголошення древніх слів, що завдають сильного болю феям і породженням, коли вони їх чують. Використай свій вчинок, щоб продемонструвати свій святий символ і змусити кожну фею і породження, яке чує тебе в межах 6 метрів, зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі цього кидка рятунку, така істота відправляється у вигнання на 1 хвилину або доки не отримає ушкодження.

Відправлена у вигнання істота повинна витрачати свої ходи, щоб пересуваючись відійти від тебе якнайдалі, тому вона не може добровільно пересунутись в простір, який знаходиться в межах 6 метрів від тебе. Вона також не може здійснювати реакції. Зі своїх вчинків істота може використовувати лише Ривок або спробу звільнитися від ефекту, який перешкоджає її пересуванню. Якщо пересуватись немає куди, істота може використовувати вчинок Ухилення.

Якщо справжній вигляд істоти прихований ілюзією, зміною вигляду, або іншим ефектом, який приховує її, то вона розкривається, коли істота відправляється у вигнання.

Гнів природи. Ти можеш використовувати свій Божественний Канал, щоб закликати природні сили для обплутування ворога. Використай свій вчинок, щоб обплутати примарними лозами істоту, яку ти можеш бачити в межах 2 метрів від себе. Ця істота має зробити успішний рятунку Сили або Вправності (вона обирає сама), інакше вона стане окована. Обплутана лозами істота повторює кидок рятунку в кінці кожного свого ходу. У разі успіху вона звільняється, а лози зникають.

АУРА ОПІКИ

Починаючи з 7 рівня стародавня магія так сильно тебе просочує, що утворює містичний захист. Ти та союзні тобі істоти в межах 2 метрів від тебе отримують опір до ушкоджень від заклинань.

На 18 рівні радіус цієї аури збільшується до 6 метрів.

БЕЗСМЕРТНИЙ СТРАЖ

Починаючи з 15 рівня, якщо твоє здоров'я опускається до 0, але ти ще не помер, ти можеш вирішити, що замість цього у тебе буде 1 здоров'я. Використавши це уміння, ти не можеш використати його знову, доки не завершиш свій тривалий відпочинок.

Крім того, ти не отримуєш недоліків від старіння, а також не можеш бути зістарений за допомогою магії.

ДРЕВНІЙ ЧЕМПІОН

На 20 рівні ти можеш приймати форму давньої сили природи, вибравши її зовнішній вигляд. Наприклад, твоя шкіра може позеленіти або перетворитися в кору, а твоє волосся може стати листям або мохом, або ж у тебе можуть вирости роги або левова грива.

Використай свій вчинок, щоб здійснити цю трансформацію. Протягом наступної хвилини ти отримуєш наступні переваги:

- На початку кожного свого ходу ти відновлюєш собі 10 здоров'я.
- Кожного разу, коли ти виконуєш заклинання паладина, час виконання якого «1 вчинок», ти можеш замість цього виконати його, використавши свій бонусний вчинок.
- Ворожі істоти в межах 2 метрів від тебе роблять з перешкодою кидки рятунку від твоїх заклинань паладина та твоїх варіантів Божественного Каналу.

Використавши це уміння, ти не можеш використати його знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.

КЛЯТВА ПОМСТИ

Даючи Клятву Помсти, ти береш на себе зобов'язання карати тих, хто скоїв тяжкий гріх. Коли сили зла винищують безпорадних селян, коли цілий народ відвертається від волі богів, коли гільдія злодіїв стає занадто могутньою і жорстокою, коли дракон тероризує сільську місцевість — в такі часи з'являються паладини, які дали Клятву Помсти, аби встановити, що є правильним, а що ні. Для цих паладинів, іноді званих месниками або темними лицарями, не так важлива власна чистота, як творення правосуддя.

ДОГМАТИ ПОМСТИ

Догмати Клятви Помсти різняться від паладина до паладина, але всі принципи зводяться до покарання злочинців будь-якою ціною. Паладини, які відстоюють ці принципи, готові пожертвувати навіть власною праведністю, аби здійснити правосуддя над тими, хто творить зло, тому такі паладини часто нейтральні або законно-нейтральні. Основні принципи догматів помсти жорстокі, але прості:

Бийся з більшим злом. При виборі між боротьбою із заклятими ворогами і битвою з меншим злом, я вибираю більше зло.

Не щади зло. Звичайні лиходії можуть розраховувати на помилування, але тільки не мої закляті вороги.

Будь-якою ціною. Мої докори сумління не стануть на шляху винищення моїх ворогів.

Відшкодування. Якщо мої вороги сіють розруху в світі, то це тому, що я не зміг їх зупинити. Я повинен допомогти тим, хто постраждав від їхніх злодіянь.

ЗАКЛИНАННЯ КЛЯТВИ

Ти отримуєш такі заклинання клятви на зазначених рівнях паладина.

ЗАКЛИНАННЯ КЛЯТВИ ПОМСТИ

Рівень паладина	Заклинання
3	*мітка мисливця, порча*
5	*туманний крок, утримання особи*
9	*захист від енергії, поспіх*
13	*вигнання, двері вимірів*
17	*спостереження, утримання монстра*

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ

Коли ти даєш цю клятву на 3 рівні, ти отримуєш такі два варіанти використання Божественного Каналу:

Обітниця ворожнечі. Використовуючи Божественний канал, ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб вимовити слова обітниці ворожнечі по відношенню до істоти, яку можеш бачити в межах 2 метрів від себе. Протягом наступної хвилини ти робиш з перевагою усі кидки атак, направлені по ній, доки її здоров'я не опуститься до 0, або вона не втратить свідомість.

Осуд ворога. Використай свій вчинок, щоб продемонструвати свій святий символ і вимови молитву, використовуючи свій Божественний Канал. Вибери одну істота в межах 12 метрів від тебе, яку ти бачиш. Ця істота має зробити кидок рятунку Мудрості, якщо тільки вона не володіє імунітетом до переляку. Породження і нежить роблять цей кидок з перешкодою.

Якщо цей кидок рятунку провалений, істота стає переляканою на 1 хвилину, або доки не отримає ушкодження. Доки істота перелякана, її швидкість стає 0, і вона не отримує ніяких бонусів до швидкості.

Якщо кидок рятунку був успішний, швидкість істоти зменшується удвічі на 1 хвилину, або доки вона не отримає ушкодження.

НЕВБЛАГАННИЙ МЕСНИК

На 7 рівні твоя надприродна увага допомагає тобі перешкоджати суперникам утікати з поля бою. Якщо ти попадаєш по цілі спровокованою атакою, ти можеш частиною цієї реакції одразу здійснити пересування на відстань, рівну половині твоєї швидкості. Це пересування не провокує атак.

ДУША ПОМСТИ

Починаючи з 15 рівня природа твоєї Обітниці ворожнечі дає тобі ще більшу владу над ворогом. Коли істота, яка знаходиться під дією твоєї Обітниці ворожнечі, здійснює атаку, ти можеш реакцією зробити атаку рукопашною зброєю по цій істоті, якщо вона знаходиться в межах твоєї досяжності.

АНГЕЛЬСЬКИЙ МЕСНИК

На 20 рівні ти можеш прийняти вигляд ангельського месника. Використай свій вчинок, що здійснити видозміну. На 1 годину ти отримуєш наступні переваги:

- З твоєї спини виростають крила, які дають тобі швидкість польоту 12 метрів.
- Ти випромінюєш ауру загрози в радіусі 6 метрів. Коли ворожа істота вперше входить в цю ауру або починає у ній свій хід під час бою, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше стане переляканою тобою на 1 хвилину, або доки не отримає ушкодження. Усі кидки атак по цій переляканій істоті відбуваються з перевагою.

Використавши це уміння, ти не можеш використати його знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.



СЛІДОПИТ

Жінка здичавілого вигляду наодинці йде по слідах за орками, які, як їй відомо, планують напасти на розташовану поруч ферму. Стиснувши по короткому мечу в кожній руці, вона перетворюється на сталевий вихор, здатний миттєво вирізати одного ворога за іншим.

Ухилившись від конуса крижаного повітря, ельфійка встає на ноги і натягує тятиву лука, щоб пустити стрілу в білого дракона. Незважаючи на хвилю страху, яка виходить від дракона подібно холоду його дихання, вона посилає одну за одною стріли, щоб знайти вразливі місця за товстою лускою свого ворога.

Піднявши високо руку, напів-ельф свистить яструбові, який кружляє над ним у небі, закликаючи птицю до себе. Нашіптуючи вказівки на ельфійській, він вказує на знайденого ведмесова та посилає яструба, щоб відволікти істоту, поки він готує свій лук.

Далеко від хаосу міст і селищ, за огорожами, які захищають найбільш віддалені ферми від жахів дикої природи, серед щільних дерев, безмежних лісів і на просторах неосяжних рівнин, саме вони, слідопити, несуть свою нескінченну варту.

СМЕРТОНОСНІ МИСЛИВЦІ

Як бійці диких земель, слідопити, спеціалізуються на полюванні на шалених звірів, жахливих створінь, потворних велетнів і смертоносних драконів, які загрожують нападом на цивілізовані землі гуманоїдів. Вони, мов ті хижаки, вміють вистежувати почвар, таємно пересуваючись через джунглі, ховаючись серед кущів і каменів. Під час своїх бойових тренувань слідопити надають перевагу бою з конкретним видом ворогів.

Завдяки близькості з дикою природою, слідопити отримують здатність творити заклинання, звертаючись до сил природи, як це роблять друїди. Їхні заклинання та бойові навички найбільше покладаються на швидкість, скритність та уміння полювати. Таланти і здібності слідопита відточуються з акцентом на захист прикордонних земель.

НЕЗАЛЕЖНІ ШУКАЧІ ПРИГОД

Хоча слідопит може спокійно заробити на життя як мисливець або провідник, його справжнім покликанням є захист прикордонних земель від руйнівного впливу чудовиськ і гуманоїдних орд, які приходять з диких місцин. У деяких місцях слідопити збираються в таємні ордени або об'єднують свої зусилля з колами друїдів. Проте більшість слідопитів незалежні, оскільки знають, що якщо нападе дракон або загін орків, вони будуть першою, та імовірно, останньою лінією оборони.

Саме ця сувора незалежність робить слідопитів придатними для пригод, оскільки вони давно вже звикли жити далеко від комфорту сухої постелі і гарячої ванни. Стикаючись з вихованими в місті шукачами пригод, які ниють про складнощі життя в дикій природі, слідопити реагують на це сумішшю веселощів, розчарування і співчуття. Але вони усвідомлюють, що інші шукачі пригод, які привносять свій

— СЛІДОПИТ —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	Відомі заклинання	– Рівні та кількість магічних слотів – 1	2	3	4	5
1	+2	Обраний ворог, Дослідник природи	—	2	—	—	—	—
2	+2	Бойовий стиль, Виконання заклинань	2	3	—	—	—	—
3	+2	Архетип слідопита, Первинна обізнаність	3	3	—	—	—	—
4	+2	Підвищення характеристик	3	4	—	—	—	—
5	+3	Додаткова атака	4	4	2	—	—	—
6	+3	Покращення Обраного ворога і Дослідника природи	4	4	2	—	—	—
7	+3	Уміння архетипу слідопита	5	4	3	—	—	—
8	+3	Підвищення характеристик, Стежками землі	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Покращення Дослідника природи, Маскування на виду	6	4	3	2	—	—
11	+4	Уміння архетипу слідопита	7	4	3	3	—	—
12	+4	Підвищення характеристик	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Покращення Обраного ворога, Зникнення	8	4	3	3	1	—
15	+5	Уміння архетипу слідопита	9	4	3	3	2	—
16	+5	Підвищення характеристик	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Дике чуття	10	4	3	3	3	1
19	+6	Підвищення характеристик	11	4	3	3	3	2
20	+6	Вбивця ворогів	11	4	3	3	3	2

внесок у справу боротьби з ворогами цивілізації, заслуговують особливої уваги. Колишні городяни можуть не знати, як прогодувати себе або знайти прісну воду в дикій природі, але вони компенсують це незнання своїми іншими навичками.

СТВОРЕННЯ СЛІДОПИТА

Створюючи слідопита, обдумай, яке навчання дало йому його видатні можливості. Можливо, ти навчався з персональним наставником, блукаючи по чагарниках разом з ним? Або твоє навчання закінчилося після смерті вчителя, убитого чудовиськом, увесь рід якого тепер став для тебе заклятим ворогом? Можливо, тебе вчили необхідним навичкам в групі слідопитів, пов'язаній з колом друїдів, яка осягнула містичні шляхи і таємниці дикої природи. Ти можеш бути самоучкою або відлюдником, який сам дослідив бойові навички, вміння вистежування, і навіть пізнав чарівний зв'язок з природою через банальну необхідність виживання в цій дикій місцевості.

Що є джерелом твоєї ненависті до певного роду ворогів? Може, чудовисько вбило того, кого ти любив, або знищило вщент твоє село? Або ти бачив занадто багато руйнувань, заподіяних цими монстрами, після яких ти і присвятив себе їх приборканню? Чи є твоя кар'єра продовженням твоєї професії з охорони прикордонних земель або це щось зовсім інше? Що змусило тебе об'єднатися з групою шукачів пригод? Чи вважаєш ти, що навчити нових союзників шляху дикої природи складно, чи ти навпаки радієш звільненню від самотності, яке пропонує тобі їхня компанія?

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити слідопита, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Вправності має бути найвищий показник. Наступним за величиною повинен бути показник твоєї Мудрості. Слідопити, які концентруються на битві з двома зброями, роблять найвищим значенням Силу, а не Вправність. По-друге, вибери передісторію «чужинець».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи слідопитом, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к10 за кожен рівень слідопита
Здоров'я на 1 рівні: 10 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к10 (або 6) + твій модифікатор Статури за кожен рівень слідопита після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Легкі та середні обладунки, щити
Зброєю: Проста зброя, бойова зброя
Інструментами: немає
Кидками рятунку: Сила, Вправність
Навичками: Вибери три: Аналіз поведінки, Атлетика, Виживання, Догляд тварин, Обстеження, Природа, Скритність, Уважність

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) лускатий обладунок або (*б*) шкіряний обладунок
- (*а*) два коротких меча або (*б*) дві прості рукопашні зброї
- (*а*) набір дослідника підземель або (*б*) набір мандрівника
- Довгий лук і сагайдак з 20 стрілами

ОБРАНИЙ ВОРОГ

Починаючи з 1 рівня у тебе є значний досвід вивчення, відстеження, полювання і навіть спілкування з певним видом ворогів.

Вибери один вид обраного ворога: аберації, велетні, дракони, звірі, породження, конструкти, небожителі, нежить, рослини, слиз, страховиська, феї або елементалі. Якщо хочеш, ти можеш вибрати в якості обраних ворогів дві гуманоїдні раси (наприклад, гноллів і орків).

Ти робиш з перевагою перевірки Мудрості (Виживання) для вистежування обраних ворогів, а також робиш з перевагою перевірки Інтелекту для згадування інформації про них.

Коли ти отримуєш це уміння, ти також вивчаєш одну із мов, на якій говорить твій обраний ворог, якщо він взагалі вміє говорити.

Ти додатково вибираєш по одному обраному ворогові і мові, зв'язаній з ним, на 6 і 14 рівнях. Отримуючи рівні, твій вибір повинен відображати чудовиськ, з якими ти вже стикався під час пригод.

ДОСЛІДНИК ПРИРОДИ

Ти дуже добре знайомий з одним видом природного середовища і маєш великий досвід подорожей і виживання у подібних регіонах. Вибери один вид місцевості: арктика, болото, гори, ліси, луги, Підзем'я, пустелі або узбережжя. Коли ти робиш перевірку Інтелекту або Мудрості, яка має відношення до твоєї обраної місцевості, і при цьому використовуєш навичку, якою володієш, то твій бонус майстерності подвоюється для цієї перевірки.

Подорожуючи по обраній тобою місцевості протягом години або більше, ти отримуєш наступні переваги:

- Важкопрохідна місцевість не уповільнює подорож твоєї групи.
- Твоя група не може заблукати, крім як з вини магії.
- Навіть коли ти займаєшся іншою діяльністю під час подорожі (наприклад, шукаєш їжу, орієнтири або займаєшся вистежуванням), ти завжди залишаєшся готовим до небезпеки.
- Якщо ти подорожуєш наодинці, ти можеш пересуватись приховано в нормальному темпі.
- Коли ти шукаєш їжу, то знаходиш в два рази більше їжі, ніж зазвичай.
- Коли ти вистежуєш інших істот, ти також дізнаєшся їхню точну кількість, їхні розміри, і як давно вони пройшли через цю область.

Ти вибираєш ще одну додаткову обрану місцевість на 6 та 10 рівні.

БОЙОВИЙ СТИЛЬ

На 2 рівні ти вибираєш бойовий стиль, який відповідає твоїй спеціалізації. Вибери один з наступних варіантів. Ти не можеш вибирати один і той же варіант більше одного разу, навіть якщо пізніше у тебе буде можливість вибрати ще один стиль.

БІЙ ДВОМА КЛИНКАМИ

Коли ти б'єшся двома зброями (пояснюється в розділі 9), ти додаєш свій модифікатор характеристики до ушкоджень від другої атаки.

ДУЕЛЯНТ

Доки ти тримаєш рукопашну зброю в одній руці і не використовуєш іншої зброї, ти отримуєш бонус +2 до кидків ушкоджень цієї зброї.

ОБОРОНА

Доки ти носиш обладунок, ти отримуєш бонус +1 до свого КО.

СТРІЛЬБА

Ти отримуєш бонус +2 до усіх кидків атак, які здійснюєш далекобійною зброєю.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Отримавши 2 рівень, ти навчаєшся використанню чарівної сутності природи для виконання заклинань подібно друїдам. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись в розділі 10, а в розділі 11 ти знайдеш список заклинань, доступних слідопитам.

МАГІЧНІ СЛОТИ

Таблиця «Слідопит» показує, скільки магічних слотів у тебе є для виконання заклинань слідопита 1-го та вищих рівнів. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання. Ти відновлюєш усі витрачені магічні слоти, коли завершуєш тривалий відпочинок.

Наприклад, якщо ти знаєш заклинання 1 рівня *дружба з тваринами*, а у тебе є доступний один магічний слот 1-го рівня та один слот 2 рівня, ти можеш виконати *дружбу з тваринами* витративши будь-який з цих магічних слотів.

ВІДОМІ ЗАКЛИНАННЯ 1-ГО ТА ВИЩИХ РІВНІВ

Ти знаєш два заклинання 1 рівня на свій вибір зі списку доступних слідопиту.

Колонка «Відомі заклинання» в таблиці «Слідопит» показує, коли ти вивчаєш нові заклинання слідопита на власний вибір. Рівні обраних заклинань не повинні перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота. Наприклад, коли ти досягаєш 5 рівня в цьому класі, ти можеш вивчити одне нове заклинання 1-го або 2 рівня.

Крім того, щоразу коли ти отримуєш новий рівень в цьому класі, ти можеш замінити одне із вивчених заклинань слідопита на інше зі списку заклинань слідопита, рівень якого не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

При виконанні заклинань слідопит використовує Мудрість, так як ця магія відображає його взаємозв'язок з природою. Ти використовуєш свою Мудрість щоразу, коли

заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш Мудрість для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань слідопита, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Мудрості

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Мудрості

АРХЕТИП СЛІДОПИТА

На 3 рівні ти обираєш близький для тебе архетип: Мисливець або Повелитель Звірів. Подробиці цих архетипів наведені в кінці опису цього класу. Обраний тобою архетип надає тобі нові уміння на 3, 7, 11 і 15 рівнях.

ПЕРВИННА ОБІЗНАНІСТЬ

Починаючи з 3 рівня, ти можеш використати свій вчинок, щоб витратити один магічний слот слідопита, аби зосередитися на пізнанні простору навколо себе. Протягом 1 хвилини за кожен рівень витраченого тобою слота ти можеш відчути присутність наступних видів істот в межах 2 кілометрів (або в межах 10 кілометрів, якщо ти перебуваєш в обраній місцевості): аберації, дракони, породження, небожителі, нежить, феї і елементалі. Це уміння не розкриває точне місце розташування і кількість таких істот.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

ДОДАТКОВА АТАКА

Починаючи з 5 рівня, ти можеш зробити дві атаки замість однієї, коли використовуєш у свій хід вчинок «Атака».

СТЕЖКАМИ ЗЕМЛІ

Починаючи з 6 рівня, пересування по немагічній важкопрохідній місцевості не коштує для тебе додаткового пересування. Ти також можеш проходити через немагічну рослинність без зниження швидкості і не отримуєш ушкоджень від її шипів, виростів та інших перешкод.

Крім того, ти робиш з перевагою кидки рятунку від магічно створених або керованих магією рослин, які здатні ускладнювати пересування — наприклад, від створених заклинанням *обплутування*.

МАСКУВАННЯ НА ВИДУ

Починаючи з 10 рівня, ти можеш витратити 1 хвилину для створення особистого камуфляжу. У тебе повинен бути доступ до свіжого ґрунту, бруду, рослин, сажі та інших природних матеріалів, за допомогою яких буде створюватися камуфляж.

Після того, як ти замаскувався цим способом, ти можеш спробувати сховатися, притулившись до твердої поверхні, такої як дерево або стіна, яка не є меншою від тебе по висоті і ширині. Ти отримуєш бонус +10 до перевірок Вправності (Скритності), доки ти не пересуваєшся і не виконуєш вчинків. Після того, як ти здійснив пересування або зробив вчинок чи реакцію, тобі доведеться знову маскуватися з самого початку, щоб отримувати цю перевагу.

ЗНИКНЕННЯ

Починаючи з 14 рівня ти можеш використовувати у свій хід вчинок «Переховування» як бонусний вчинок. Крім того, тебе стає неможливо відстежити немагічними засобами, якщо тільки ти не залишиш свій слід навмисно.

ДИКЕ ЧУТТЯ

На 18 рівні ти отримуєш надприродні відчуття, які допоможуть тобі боротися з істотами, яких ти не здатен побачити. Коли ти атакуєш істоту, яку не бачиш, твоя нездатність бачити не накладає перешкод на кидки атак по ній.

Ти також дізнаєшся про місцезнаходження кожної невидимої істоти в межах 6 метрів від тебе, за умови, що вони не сховані від тебе, а ти не осліплений і не оглушений.

ВБИВЦЯ ВОРОГІВ

На 20 рівні ти стаєш універсальним мисливцем на своїх ворогів. Один раз у кожен свій хід ти можеш додати свій модифікатор Мудрості до кидка атаки або кидка ушкоджень, який ти здійснюєш по цілі зі списку твоїх обраних ворогів. Ти можеш використати це уміння до або після кидка, але до того, як наслідки кидка вступлять в силу.

АРХЕТИПИ СЛІДОПИТА

Ідеали слідопита можуть вилитися в два шляхи: архетип Мисливця або Повелителя Звірів

МИСЛИВЕЦЬ

Архетип Мисливця означає визнання свого місця в ролі опори між цивілізацією і жахіттями диких земель. Якщо ти обрав шлях Мисливця, ти навчаєшся спеціалізованим технікам ведення бою з усіма загрозами, які зустрічаються тобі, починаючи від несамовитих огрів і орків, та закінчуючи велетнями і жахливими драконами.

ЗДОБИЧ МИСЛИВЦЯ

На 3 рівні ти отримуєш одне з наступних умінь на твій вибір:

Вбивця велетнів. Якщо Велика або ще більша істота в межах 1 метра від тебе попадає або промахується по тобі атакою, ти можеш використати свою реакцію, щоб атакувати цю істоту відразу після її атаки, але лише за умови, що ти можеш бачити її.

Винищувач орди. Один раз у кожен свій хід, коли ти робиш атаку зброєю, ти можеш зробити ще одну атаку тією ж зброєю по іншій істоті, яка знаходиться в межах 1 метра від первинної цілі, і яка знаходиться в межах досяжності твоєї зброї.

Згубник колосів. Твоя спритність може виснажити навіть найпотужніших ворогів. Якщо ти попадаєш по істоті атакою зброєю, ця істота отримує додатково 1к8 ушкоджень при умові, що її здоров'я вже є нижчим від її максимуму. Ти можеш заподіяти ці додаткові ушкодження тільки один раз за хід.

ОБОРОННА ТАКТИКА

На 7 рівні ти отримуєш одне з наступних умінь на твій вибір:

Втеча від орди. Усі спровоковані атаки, направлені на тебе, відбуваються з перешкодою.

Залізна воля. Ти робиш з перевагою кидки рятунку проти переляку.

Захист від мультиатаки. Якщо істота попадає по тобі атакою, ти отримуєш бонус +4 до свого КО проти всіх наступних атак цієї істоти, яка вона здійснить до кінця ходу.

МУЛЬТИАТАКА

На 11 рівні ти отримуєш одне з наступних умінь на твій вибір:

Вихрова атака. Ти можеш використати свій вчинок, щоб нанести по одній рукопашній атаці будь-якій кількості істот в межах 1 метра від тебе, здійснюючи окремий кидок атаки для кожної цілі.

Залп. Ти можеш використати свій вчинок, щоб нанести по одній далекобійній атаці будь-якій кількості істот яких ти бачиш в межах 2 метрів від точки, яка знаходиться в межах дистанції твоєї зброї. У тебе повинні бути боєприпаси для кожної атаки, і як завжди, тобі треба робити окремий кидок атаки для кожної цілі.

ПОКРАЩЕНИЙ ЗАХИСТ МИСЛИВЦЯ

На 15 рівні ти отримуєш одне з наступних умінь на твій вибір:

Вертлявість. Ти можеш швидко ухилятися від деяких зональних ефектів, наприклад, від вогняного дихання червоного дракона або заклинання *блискавка*. Якщо на тебе впливає ефект, який дозволяє зробити кидок рятунку Вправності, щоб отримати половину ушкоджень, замість цього при успішному кидку рятунку ти не отримуєш ушкодження взагалі, або отримуєш лише половину ушкоджень, якщо кидок рятунку був провалений.

Неймовірне ухилення. Коли нападник, якого ти можеш бачити, попадає по тобі атакою, ти можеш використати свою реакцію, щоб зменшити удвічі ушкодження, які тобі завдасть ця атака.

Стояти проти течії. Якщо ворожа істота промахується по тобі рукопашною атакою, ти можеш використати свою реакцію, щоб змусити її повторити цю атаку по іншій істоті (крім неї самої) на твій вибір.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВІРІВ

Архетип Повелителя Звірів втілює в собі дружбу між цивілізацією і звірами дикого світу. Об'єднуючи зусилля, звір і слідопит працюють як одне ціле, борючись з жахливими ворогами, які загрожують цивілізації та дикій природі. Дотримання архетипу Повелителя Звірів означає присвячення себе цьому ідеалу, та співпрацю з твариною в якості супутника і друга.

СУПУТНИК СЛІДОПИТА

На 3 рівні ти отримуєш звіра-супутника, який супроводжує тебе під час пригод і навчений битися разом з тобою. Вибери звіра, з розміром не більше Середнього, ПН якого ¼ або нижчий (Додаток Г вказує параметри яструба, мастифа і пантери в якості прикладу). Ти додаєш свій бонус майстерності до КО, кидків атаки і кидків ушкоджень звіра, а також до його кидків рятунку і навичок, якими він володіє. Максимум його здоров'я дорівнює його звичайному максимуму або твоєму рівню слідопита, помноженому на чотири, в залежності від того, що вище. Твій звір також здатен відновлювати собі здоров'я, витрачаючи Кубики Здоров'я під час короткого відпочинку.

Звір виконуватиме твої команди так добре, наскільки це можливо. Він робить хід із твоєю ініціативою. Під час свого ходу ти можеш усно наказувати звіру, куди йому пересуватись (ти не витрачаєш для цього вчинок). Ти можеш використати свій вчинок, щоб дати усну команду звірові зробити Атаку, Відхід, Допомогу або Ривок. Якщо ти не даєш ніякої команди, звір здійснюватиме вчинок Ухилення. Якщо у тебе є уміння Додаткова атака, ти можеш сам зробити одну атаку зброєю, коли наказуєш звірові зробити вчинок Атака.

Якщо ти недієздатний або тебе немає поруч, твій звір діє сам, намагаючись захищати себе і тебе. Йому не потрібна твоя команда для здійснення реакцій, тому він може самостійно робити спровоковані атаки.

Подорожуючи по обраній місцевості тільки удвох зі своїм звіром, ти можеш пересуватися приховано в нормальному темпі.

Якщо звір вмирає, ти можеш отримати іншого, витративши 8 годин на магічне зв'язування себе зі звіром, який не є ворожим до тебе, того ж самого виду, або іншого.

ВИНЯТКОВЕ ДРЕСУВАННЯ

Починаючи з 7 рівня, якщо у твій хід звір-супутник не атакує, ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб наказати йому зробити Відхід, Допомогу або Ривок у його хід. Додатково, атаки твого звіра тепер вважаються магічними, що грає роль при подоланні опору та імунітету до немагічних атак та ушкоджень.

ЗВІРИНА ЛЮТЬ

Починаючи з 11 рівня, коли ти наказуєш своєму звірові використовувати вчинок Атака, він може зробити або дві атаки, або вчинок Мультиатака, якщо він у нього є.

СПІЛЬНІ ЗАКЛИНАННЯ

Починаючи з 15 рівня, якщо ти виконуєш заклинання, спрямоване на себе, ти також можеш поширити його ефект на свого звіра-супутника, якщо він знаходиться в межах 6 метрів від тебе.



СПРИТНИК

Подаючи союзникам сигнал, напіврослик крадеться по підземному залу. Він прикладає вухо до дверей, дістає набір інструментів та миттєво відмикає ними замок. Раптово він зникає в тіні, а його друг-боєць йде вперед, щоб стусаном відкрити двері.

Чоловік ховається в тіні провулка, в той час як його спільниця готує засідку. Коли їхня ціль — відомий работорговець — проходить по провулку, спільниця починає кричати, а работорговець починає з'ясовувати, що сталося. Лезо вбивці розрізає його горло перш, ніж він видає будь-який звук.

Тихо посміхаючись, гномиха ворушить пальцями і за допомогою магії знімає ключі з пояса охоронця. Через мить ключі уже в її руці, двері камери відкриті, а вона зі своїми супутниками спокійно тікає з ув'язнення.

Спритники покладаються на майстерність, скритність та вразливі місця ворогів для успіху у різноманітних ситуаціях. У них вистачає вправності для вирішення більшості задач, тому вони часто стають опорною колоною будь-якої успішної групи мандрівників.

ВІДТОЧЕНІ НАВИЧКИ

Спритники докладають багато зусиль для освоєння різних навичок, а також вдосконалюють свої бойові можливості, завдяки чому володіють суттєвим набором прийомів. Багато хто з них зосереджується на скритності та обмані, в той час як інші вдосконалюють техніки, корисні у мандрах підземеллями, такі як карабкання, пошук пасток та злом замків.

Коли справа доходить до бою, спритники надають перевагу хитрості, а не грубій силі. Спритнику достатньо зробити один точний удар у вразливе місце замість того, щоб пробувати подолати ворога шквалом атак. Вони володіють майже надприродною вправністю при уникненні небезпек, а деякі, в додаток до своїх фізичних здібностей, навчаються ще й магічним трюкам.

ЖИТТЯ В ТІНІ

У кожному місті або селищі є своя спільнота спритників. Більшість з них живе згідно гірших стереотипів класу, заробляючи на життя пограбуванням, вбивствами, зрізанням гаманців і шахрайством. Часто ці негідники об'єднуються в гільдії злодіїв або злочинні клани. Значна частина спритників діють самостійно, проте іноді вони беруть учнів, які допомагатимуть в шахрайстві та здирстві. Деякі спритники живуть чесним життям слюсарів, слідчих або щуроловів, робота яких насправді є досить небезпечна завдяки існуванню щурів-перевертнів, які часто мешкають в каналізаціях.

Спритники-мандрівники можуть знаходитись по обидва боки закону. Частина з них — закоренілі злочинці, які шукають удачу й скарби, тоді як інші живуть пригодницьким життям, щоб укритись від закону. Ну а є такі, хто вдосконалює свої навички з метою розкрадання скарбів зі стародавніх руїн та прихованих склепів.

СТВОРЕННЯ СПРИТНИКА

Створюючи персонажа-спритника, врахуй його ставлення до закону. У тебе є кримінальне минуле чи теперішнє? Ти тікаєш від закону або ж від розлюченої гільдії злодіїв? Можливо, ти пішов зі своєї гільдії в пошуках нових відчуттів та кращих винагород? Тебе веде вперед жадібність чи інші бажання або ідеали?

Якою була причина, що повела тебе геть від минулого життя? Можливо, твоє шахрайство або пограбування закінчилось настільки невдало, що це змусило тебе змінити погляд на своє ремесло? Або, може, удача посміхнулася тобі, і успішна операція принесла тобі гроші, які так були потрібні для втечі від убогого життя? Пристрасть до подорожей нарешті потягнула тебе геть від твоєї домівки? Можливо, ти став відрізаним від своєї сім'ї або наставника, і тепер повинен знайти нові засоби підтримки. Або ж ти знайшов собі друга — іншого авантюриста — який показав тобі нові засоби заробітку.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити спритника, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Вправності має бути найвищий показник. Якщо ти плануєш взяти архетип Містичний Спритник, то наступним за величиною показником повинен бути твій Інтелект. В іншому випадку вибери Харизму, якщо плануєш покладатись на обман і соціальну взаємодію. По-друге, вибери передісторію «шарлатан».

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи спритником, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к8 за кожен рівень спритника
Здоров'я на 1 рівні: 10 + модифікатор твоєї Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к10 (або 6) + модифікатор твоєї Статури за кожен рівень спритника вище 1-ого

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Легкі обладунки

— СПРИТНИК —

Рівень	Бонус майстерності	Прихована атака	Уміння
1	+2	1к6	Експертиза, Прихована атака, Злодійський жаргон
2	+2	1к6	Хитрий вчинок
3	+2	2к6	Архетип спритника
4	+2	2к6	Підвищення характеристик
5	+3	3к6	Неймовірне ухиляння
6	+3	3к6	Експертиза
7	+3	4к6	Вертлявість
8	+3	4к6	Підвищення характеристик
9	+4	5к6	Уміння архетипу спритника
10	+4	5к6	Підвищення характеристик
11	+4	6к6	Надійний талант
12	+4	6к6	Підвищення характеристик
13	+5	7к6	Уміння архетипу спритника
14	+5	7к6	Сліпий зір
15	+5	8к6	Слизький розум
16	+5	8к6	Підвищення характеристик
17	+6	9к6	Уміння архетипу спритника
18	+6	9к6	Невловимий
19	+6	10к6	Підвищення характеристик
20	+6	10к6	Удача

Зброєю: Проста зброя, довгі мечі, короткі мечі, рапіри, ручні арбалети
Інструментами: Злодійські інструменти
Кидками рятунку: Вправність, Інтелект
Навичками: Вибери чотири: Акробатика, Аналіз поведінки, Артистичність, Атлетика, Залякування, Обман, Обстеження, Переконливість, Скритність, Спритність рук, Уважність

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) короткий меч або (*б*) рапіра
- (*а*) короткий лук та сагайдак з 20 стрілами або (*б*) короткий меч
- (*а*) набір дослідника підземель або (*б*) набір зломника або (в) набір мандрівника
- Шкіряний обладунок, два кинджала та злодійські інструменти

ЕКСПЕРТИЗА

На 1 рівні обери дві навички, якими ти володієш, або одну навичку, якою ти володієш, плюс володіння злодійськими інструментами. Твій бонус майстерності подвоюється для всіх перевірок характеристик, які ти здійснюєш при використанні цих обраних володінь.

На 6 рівні ти можеш вибрати ще дві навички, якими ти володієш, або одну навичку, якою ти володієш, плюс володіння злодійськими інструментами, щоб отримати для них цю ж перевагу.

ПРИХОВАНА АТАКА

Починаючи з 1 рівня ти навчаєшся наносити точні удари та умієш користуватись слабкостями ворога. Один раз за хід, при умові що у тебе є перевага на кидок атаки, ти можеш завдати одній істоті, по якій попадаєш цією атакою, 1к6 додаткових ушкоджень.

Ти не мусиш мати перевагу на кидок атаки, якщо інший ворог цілі твоєї атаки знаходиться в межах 1 мера від неї. Цей ворог мусить бути дієздатним, а також у тебе не повинно бути перешкоди на цей кидок атаки.

Об'єм цих додаткових ушкоджень збільшується, коли ти отримуєш нові рівні в цьому класі, як показано в колонці «Прихована атака» таблиці «Спритник».

ЗЛОДІЙСЬКИЙ ЖАРГОН

На 1 рівні ти вивчаєш злодійський жаргон — таємну суміш діалекту, жаргону та шифру, який дозволяє приховувати повідомлення у звичайній розмові. Тільки інша істота, яка знає злодійський жаргон, розуміє такі повідомлення. Це займає в чотири рази більше часу, ніж передача тих же слів прямим текстом.

Крім того, ти розумієш набір секретних знаків та символів, який використовується для передачі простих повідомлень: наприклад, чи є дана територія небезпечною або чи перебуває вона під контролем гільдії злодіїв; чи є поблизу скарби, наївні люди в окрузі, і чи надають тут притулок для злодіїв, які тікають від закону.

ХИТРИЙ ВЧИНОК

Починаючи з 2 рівня твоє блискавичне мислення і спритність дозволяють рухатись та діяти ще швидше. У кожен свій хід ти отримуєш бонусний вчинок, який можеш використати виключно для виконання Ривка, Відходу або Переховування.

АРХЕТИП СПРИТНИКА

На 3 рівні ти вибираєш архетип, який виражає твої здібності: Крадій, Асасин або Містичний Спритник. Подробиці цих архетипів наводяться в кінці опису класу. Обраний архетип дає тобі уміння на 9, 13 та 17 рівнях.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 10, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

НЕЙМОВІРНЕ УХИЛЯННЯ

Починаючи з 5 рівня, коли нападник, якого ти можеш бачити, попадає по тобі атакою, ти можеш використати свою реакцію, щоб зменшити удвічі ушкодження, які тобі завдає ця атака.

ВЕРТЛЯВІСТЬ

Починаючи з 7 рівня ти можеш швидко ухилятись від певних зональних ефектів, наприклад, від вогняного дихання червоного дракона або від заклинання крижана буря. Якщо на тебе впливає ефект, який просить зробити успішний кидок рятунку Вправності для отримання половини ушкоджень, то натомість при успішному кидку рятунку ти не отримуєш ушкоджень взагалі, або отримуєш лише половину цих ушкоджень, якщо кидок рятунку був провалений.

НАДІЙНИЙ ТАЛАНТ

На 11 рівні ти вдосконалюєш свої обрані навички, доки не досягнеш неймовірної майстерності. Щоразу, коли ти робиш перевірку характеристики, яка дозволяє додати твій бонус майстерності, ти можеш при випаданні на к20 результату «1-9» вважати, що випало «10».

СЛІПИЙ ЗІР

Починаючи з 14 рівня, якщо ти здатен чути, ти дізнаєшся про місцезнаходження всіх прихованих та невидимих істот в межах 2 метрів від тебе.

СЛИЗЬКИЙ РОЗУМ

На 15 рівні ти підвищуєш силу свого мислення. Ти отримуєш володіння кидками рятунку Мудрості.

НЕВЛОВИМИЙ

Починаючи з 18 рівня по тобі стає ще важче влучити атаками. Жоден кидок атак, направлений на тебе, не може мати перевагу, якщо тільки ти не є недієздатним.

УДАЧА

Починаючи з 20 рівня ти отримуєш надприродний дар досягати успіху у найважливіший момент. Якщо твоя атака промахується по цілі в межах твоєї досяжності, ти можеш замінити цей промах на попадання. В якості альтернативи, якщо ти провалив перевірку характеристики, ти можеш замінити результат, який випав на к20, на «20».

Після того, як ти використав це уміння, ти мусиш завершити короткий або тривалий відпочинок, перш ніж зможеш скористатись ним знову.

АРХЕТИПИ СПРИТНИКА

У спритників багато виразних рис, включаючи концентрацію на вдосконаленні навичок, смертоносний підхід до бою, а також видатні рефлекси. Проте різні спритники спрямовують свої таланти в різні архетипи. Твій вибір архетипу, який є віддзеркаленням твоєї спрямованості, не обов'язково виражає обрану тобою професію, проте описує методи, яким ти надаєш перевагу.

АСАСИН

Ти зосередив своє навчання на похмурому мистецтві убивства. Ті, хто дотримуються цього архетипу є різноманітними найманими вбивцями, шпигунами, мисливцями за головами і навіть священнослужителями, навченими винищувати ворогів свого божества. Скритність, отрута і маскування допоможуть тобі долати ворогів зі смертоносною ефективністю.

ДОДАТКОВІ ВОЛОДІННЯ

Коли ти вибираєш цей архетип на 3 рівні, ти отримуєш володіння набором для маскування та інструментами отруйника.

ЛІКВІДАЦІЯ

Починаючи з 3 рівня ти стаєш смертоносним для ворогів, на яких несподівано нападаєш. Ти отримуєш перевагу на кидки атак по істотах, які ще не робили хід в цьому бою. Крім того, щоразу, коли ти попадаєш по істоті захопленій зненацька, ти здійснюєш критичне попадання.

МАЙСТЕР ПРОНИКНЕННЯ

Починаючи з 9 рівня ти можеш вигадувати собі неправдиву біографію. Ти повинен витратити сім днів і 25 зм, щоб зробити її достовірною та встановити потрібні зв'язки. Ти не можеш взяти біографію, яка належить іншій особі. Наприклад, ти можеш придбати відповідний одяг, рекомендаційні листи та офіційні сертифікати, щоб відзначити себе в якості члена торгового дому з далекого міста, або переконати, що ти учасник групи заможних торговців.

Тепер коли ти маскуєшся під цю нову особистість, всі інші істоти вірять, що ти є цією особистістю, якщо тільки ти не подаси очевидний привід себе викрити.

САМОЗВАНЕЦЬ

На 13 рівні ти отримуєш здатність бездоганно копіювати чужу вимову, почерк і звички. Ти повинен провести не менше трьох годин при вивченні цих трьох складових поведінки істоти, слухаючи її мову, розглядаючи почерк і спостерігаючи за звичками.

Звичайні спостерігачі не помічають цього процесу вивчення. Якщо обережна істота підозрює щось недобре, ти робиш з перевагою усі перевірки Харизми (Обману), які здійснюєш для уникнення виявлення.

СМЕРТЕЛЬНИЙ УДАР

Починаючи з 17 рівня ти стаєш майстром миттєвого вбивства. Якщо ти атакуєш і попадаєш по істоті, захопленій зненацька, вона зобов'язана зробити кидок рятунку Статури (СК дорівнює 8 + твій модифікатор Вправності + твій бонус майстерності), при провалі якого вона отримує подвоєні ушкодження від цієї атаки.

КРАДІЙ

Ти майстерно володієш мистецтвом крадіжки. Грабіжники, бандити, кишенькові злодії та інші злочинці, як правило, дотримуються цього архетипу, але його ж вибирають і спритники, які вважають себе професійними шукачами скарбів, дослідниками, майстрами пошуку і мандрівниками. На додаток до поліпшення спритності та хитрості, ти вивчаєш техніки, які стануть у нагоді під час вивчення древніх руїн, читання незнайомих мов і використання магічних предметів.

ШВИДКА РУКА

Починаючи з 3 рівня, ти можеш використати бонусний вчинок, наданий твоїм умінням «Хитрий вчинок», щоб зробити перевірку Вправності (Спритності рук), використати злодійські інструменти, знешкодити пастку, розкрити замок або здійснити вчинок Використання предмета.

БАЛКОНЩИК

Коли ти вибираєш цей архетип на 3 рівні, ти отримуєш можливість лазити швидше, ніж зазвичай; для тебе лазіння більше не коштує додаткового пересування.

Крім того, коли ти робиш стрибок з розбігу, відстань, яку ти долаєш під час стрибка, збільшується на кількість метрів, рівну модифікатору твоєї Вправності поділеному на 5.

ВИДАТНА СКРИТНІСТЬ

Починаючи з 9 рівня ти отримуєш перевагу на перевірки Вправності (Скритності), при умові, що в цьому ходу ти здійснив пересування не більш, як на половину своєї швидкості.

ВИКОРИСТАННЯ МАГІЧНИХ ПРЕДМЕТІВ

На 13 рівні ти дізнаєшся достатньо про магічні процеси, щоб вміти імпровізувати при використанні магічних предметів, навіть якщо раніше ти не вмів ними користуватися. При використанні магічних предметів ти ігноруєш усі його вимоги до класу, раси та рівня.

РЕФЛЕКСИ КРАДІЯ

Коли ти досягаєш 17 рівня, ти отримуєш досвід організації засідок і швидкого відступу у випадку загрози. Ти можеш зробити два ходи під час першого раунду бою. Здійсни перший хід зі своєю звичайною ініціативою, а другий хід з ініціативою на 10 нижчою. Ти не можеш використовувати це уміння, якщо ти був захоплений зненацька.

МІСТИЧНИЙ СПРИТНИК

Деякі спритники підсилюють свої прекрасно відточені навички магією, навчаючись премудростям чар та ілюзій. Цими спритниками стають не тільки кишенькові злодії та грабіжники, а й майстри розіграшу, любителі інтриг та інші талановиті авантюристи.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

По досягненню 3 рівня ти навчаєшся виконувати заклинання. Дивись загальні правила що до виконання заклинань у розділі 10 та список заклинань чарівника в розділі 11.

Заговори. Ти знаєш три заговори: *магічна рука* та два інші заговори на твій вибір зі списку заклинань чарівника. Ти вивчаєш ще один заговір чарівника за своїм вибором на 10 рівні.

Магічні слоти. У таблиці «Заклинання Містичного Спритника» вказується, скільки у тебе є магічних слотів для виконання заклинань чарівника 1-го та вищих рівнів. Для виконання одного з цих заклинань ти мусиш витратити магічний слот з рівнем не нижчим від рівня виконуваного заклинання. Ти відновлюєш усі витрачені магічні слоти, коли завершуєш тривалий відпочинок.

Наприклад, якщо ти знаєш заклинання 1 рівня *причарування особи*, а у тебе є один магічний слот 1-го рівня та один слот 2 рівня, то ти можеш виконати це заклинання, використовуючи будь-який з цих слотів.

Відомі заклинання 1-го та вищих рівнів. Ти вивчаєш три будь-які заклинання 1 рівня зі списку заклинань чарівника, два з яких повинні належати до шкіл Ілюзії або Причарування.

Колонка «Відомі заклинання» в таблиці «Заклинання Містичного Спритника» вказує, коли ти вивчаєш нові заклинання чарівника 1-го та вищих рівнів. Кожне з цих заклинань повинне належати до шкіл Ілюзії або Причарування, і мусить бути того рівня, для якого в тебе є хоча б один магічний слот. Наприклад, коли ти отримуєш 7 рівень в цьому класі, ти можеш вивчити одне нове заклинання 1-го або 2 рівня.

Заклинання, які ти вивчаєш на 8, 14 і 20 рівнях можуть належати до будь-якої школи магії.

Кожен раз, коли ти отримуєш рівень в цьому класі, ти можеш замінити одне відоме тобі заклинання чарівника на інше заклинання за своїм вибором зі списку заклинань чарівника. Рівень нового заклинання не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота, і воно повинно належати до школи Ілюзії або Причарування, якщо тільки ти не замінюєш заклинання, отримане на 8, 14 або 20 рівні.

Базова характеристика. При виконанні заклинань чарівника ти покладаєшся на Інтелект, оскільки вивчаєш їх за допомогою спеціальних досліджень і запам'ятовування. Ти використовуєш свій Інтелект щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свій Інтелект для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань чарівника, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Інтелекту

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Інтелекту

ПОЛІПШЕНА МАГІЧНА РУКА

Починаючи з 3 рівня, коли ти виконуєш заклинання *магічна рука*, ти можеш зробити цю руку невидимою, а також можеш виконувати нею наступні додаткові дії:

- Ти можеш покласти один предмет, утримуваний рукою, в контейнер, який тримає або носить інша істота.
- Ти можеш дістати предмет з контейнера, який тримає або носить інша істота.
- Ти можеш використовувати цією рукою злодійські інструменти для злому замків та знешкодження пасток в межах дистанції цього заклинання.
- Ти можеш виконати одну з цих дій, не будучи поміченим, якщо успішно здійсниш перевірку Вправності (Спритності рук) проти перевірки Мудрості (Уважності) істоти.

Крім того, ти можеш використовувати бонусний вчинок, наданий умінням Хитрий вчинок, щоб керувати цією рукою.

ЗАКЛИНАННЯ МІСТИЧНОГО СПРИТНИКА

Рівень спритника	Відомі заговори	Відомі заклинання	Рівні та кількість магічних слотів 1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

МАГІЧНА ЗАСІДКА

Починаючи з 9 рівня, якщо ти виконуєш заклинання на істоту, від якої ти прихований, то в цьому ходу вона робить з перешкодою кидки рятунку від цього заклинання.

БАГАТОГРАННИЙ СПРИТНИК

На 13 рівні ти навчаєшся відволікати істот своєю магічною рукою. У свій хід ти можеш використати бонусний вчинок, щоб позначити істоту в межах 1 метра від руки, створеної цим заклинанням. Якщо ти це робиш, то до кінця цього ходу ти робиш з перевагою кидки атак по цій істоті.

КРАДІЙ ЗАКЛИНАНЬ

На 17 рівні ти отримуєш здатність містичним чином красти у іншого заклинателя знання про те, як виконувати заклинання.

Одразу ж після того, як істота виконала заклинання, яке або націлене на тебе, або ти попадаєш в зону його дії, ти можеш використати свою реакцію, щоб змусити цю істоту зробити кидок рятунку її базової характеристики. СК цього кидка дорівнює СК рятунку від твоїх заклинань. Якщо вона провалює кидок, ти скасовуєш на себе ефект цього заклинання та крадеш знання цього заклинання, якщо воно мінімум 1 рівня, і у тебе є здатність виконувати заклинання цього рівня (воно не мусить бути заклинанням чарівника). Ти знаєш це заклинання протягом наступних 8 годин і можеш його виконувати, використовуючи свої магічні слоти. Істота, у якої ти вкрав це заклинання, не може його виконувати протягом наступних 8 годин.

Використавши це уміння, ти не можеш використовувати його знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.



ЧАКЛУН

Молодий ельф у золотому вбранні, з псевдодраконом, який сидить у нього на плечі, тепло посміхається вартовому, вплітаючи магічну чарівність у свої солодкі промови, щоб підкорити того своїй волі.

Коли в руках зморшкуватої старої оживає полум'я, вона шепоче таємне ім'я свого демонічного покровителя, додаючи у своє заклинання його зловісну магію.

Перевівши погляд з пошарпаного сувою на незвичайне поєднання зірок над головою, тифлінґ з дикими очима розпочинає містичний ритуал, який відкриє прохід в далекий світ.

Чаклуни — шукачі знань, які ховаються в тканині мультивсесвіту. Завдяки договору, укладеному з таємничими істотами надприродної сили, чаклуни відкривають для себе різні магічні ефекти: одні майже непомітні, інші ж здатні вразити найвибагливішу уяву. Чаклуни підживлюють свої сили древніми знаннями таких істот як феї, демони, дияволи, карги і чужорідні істоти Далекої Межі.

КЛЯТВА І ОБОВ'ЯЗОК

Чаклун укладає договір з потойбічною сутністю. Іноді відносини між чаклуном і його покровителем схожі на відносини жерця і його божества, проте істоти, які виступають в ролі покровителів, зовсім не боги. Чаклун може очолити

культ, присвячений принцу демонів, архідиаволу або зовсім чужорідній сутності — створінню, у якого зазвичай немає послідовників. Найчастіше їх взаємини схожі на відносини майстра і учня. Знання чаклуна і його сила зростають в міру надання послуг своєму покровителю.

Магія, якою наділений чаклун, може вносити незначні зміни в його сутність (наприклад, здатність бачити в темряві або читати на будь-якій мові), а також дарує можливість користуватися потужними заклинаннями. На відміну від начитаних чарівників, чаклуни можуть доповнювати магію деякими елементами рукопашного бою. Вони добре себе почувають в легкому обладунку, і знають, як користуватися простою зброєю.

ПОШУК ТАЄМНИЦЬ

Чаклунами керує ненаситна жага знань та влади, яка змушує їх укладати договори та визначає їхнє майбутнє життя.

Історії про чаклунів, які пов'язали себе з породженнями, є широко відомі. Але не всі покровителі чаклунів — демонічні сутності. Іноді мандрівник знаходить в нетрях лісу красиву вежу, зустрічає її господиню-фею, і виявляється втягнутим в договір, навіть не отримавши достатньо інформації про його зміст. А іноді, заглибившись в товсті томи книг із забороненими знаннями, учень відкриває свій розум блискучій, але божевільній реальності, що знаходиться за межами матеріального світу в порожнечі, в якій таяться чужорідні почвари.

Як тільки договір укладений, спрага чаклуна до знань і влади не може бути вгамована звичайними навчаннями і дослідженнями. Ніхто не укладає договір з могутнім покровителем без наміру використовувати отриману силу.

Переважна більшість чаклунів проводить свої дні в гонитві за власними цілями. Як правило, це різного роду пригоди. Крім того, вимоги покровителів також часто ведуть чаклунів назустріч новим відкриттям.

СТВОРЕННЯ ЧАКЛУНА

Коли ти створюєш персонажа-чаклуна, витрати трохи часу і подумай про те, яким буде твій покровитель, і які зобов'язання на тебе накладає договір з ним. Що привело тебе до укладення договору, і як ти зустрівся зі своїм покровителем? Тебе спокусив диявол, коли ти його викликав, або ж ти шукав ритуал, який би дозволив зв'язатись зі стародавнім богом? Чи шукав ти для себе покровителя чи ж твій покровитель сам знайшов і вибрав тебе? Чи дратують тебе зобов'язання, накладені твоїм договором, або ж ти радісно служиш в очікуванні нагороди?

Порадься зі своїм Майстром, щоб визначити, яку роль буде грати твій договір під час пригод. Вимоги твого покровителя можуть втягнути тебе в різні пригоди. Або ж це можуть бути невеликі послуги, які твій персонаж виконує між мандрами.

Які відносини у тебе з покровителем? Вони дружні, ворожі, складні чи романтичні? Наскільки важливим ти є для свого покровителя? Яку роль ти граєш в його планах? Чи знаєш ти інших слуг свого покровителя?

Як покровитель спілкується з тобою? Якщо у тебе є фамільяр, він може несподівано заговорити голосом покровителя. Деякі чаклуни знаходять послання від своїх покровителів вирізаними на деревах, серед листя чайної заварки або в русі хмар — такі послання може побачити тільки сам чаклун. Інші ж чаклуни розмовляють зі своїми покровителями у снах або видіннях, або мають справу тільки з посередниками.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити чаклуна, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Харизми має бути найвищий показник. Наступним за величиною повинен бути показник твоєї Статури. По-друге, вибери передісторію «шарлатан». По-третє, вибери заговори *крижаний дотик* і *містичний заряд*, а також заклинання 1 рівня *відьмин спалах* та *причарування особи*.

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи чаклуном, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к8 за кожен рівень чаклуна
Здоров'я на 1 рівні: 8 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к8 (або 5) + твій модифікатор Статури за кожен рівень чаклуна після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: Легкі обладунки
Зброєю: Проста зброя
Інструментами: немає
Кидками рятунку: Мудрість, Харизма
Навичками: Вибери дві: Залякування, Історія, Містицизм, Обман, Обстеження, Природа, Релігія

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) легкий арбалет і 20 болтів або (*б*) будь-яка проста зброя
- (*а*) мішечок з компонентами або (*б*) магічний центр
- (*а*) набір дослідника підземель або (б) набір вченого
- Шкіряний обладунок, будь-яка проста зброя і два кинджали

ПОТОЙБІЧНИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ

На 1 рівні ти укладаєш угоду з потойбічною сутністю на свій вибір: Архіфея, Породження або Великий Древній. Подробиці кожного з них дивись в кінці опису класу. Твій вибір надає тобі уміння на 1, 6, 10 і 14 рівнях.

МАГІЯ ДОГОВОРУ

Дослідження таємниць магії, дарованої покровителем, дають тобі можливість виконувати заклинання. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись в розділі 10, а в розділі 11 ти знайдеш список заклинань, доступних чаклунам.

— ЧАКЛУН —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	Відомі заговори	Відомі заклинання	Магічні слоти	Рівень слотів	Відомі заклики
1	+2	Потойбічний покровитель, Магія договору	2	2	1	1	—
2	+2	Містичні заклики	2	3	2	1	2
3	+2	Предмет договору	2	4	2	2	2
4	+2	Підвищення характеристик	3	5	2	2	2
5	+3	—	3	6	2	3	3
6	+3	Уміння покровителя	3	7	2	3	3
7	+3	—	3	8	2	4	4
8	+3	Підвищення характеристик	3	9	2	4	4
9	+4	—	3	10	2	5	5
10	+4	Уміння покровителя	4	10	2	5	5
11	+4	Таємничий арканум (6 рівень)	4	11	3	5	5
12	+4	Підвищення характеристик	4	11	3	5	6
13	+5	Таємничий арканум (7 рівень)	4	12	3	5	6
14	+5	Уміння покровителя	4	12	3	5	6
15	+5	Таємничий арканум (8 рівень)	4	13	3	5	7
16	+5	Підвищення характеристик	4	13	3	5	7
17	+6	Таємничий арканум (9 рівень)	4	14	4	5	7
18	+6	—	4	14	4	5	8
19	+6	Підвищення характеристик	4	15	4	5	8
20	+6	Таємничий майстер	4	15	4	5	8

ЗАГОВОРИ

Ти знаєш два заговори на твій вибір зі списку заклинань чаклуна. Ти вивчаєш додаткові заговори чаклуна на вищих рівнях, як показано в колонці «Відомі заговори» таблиці «Чаклун».

МАГІЧНІ СЛОТИ

Таблиця «Чаклун» показує, скільки магічних слотів, і якого саме рівня, у тебе є на відповідному рівні чаклуна для виконання заклинань чаклуна від 1 до 5 рівня. Усі твої магічні слоти є однакового рівня. Щоб виконати заклинання чаклуна, тобі необхідно витратити магічний слот. Ти відновлюєш усі витрачені магічні слоти, коли завершуєш тривалий відпочинок.

Наприклад, якщо ти чаклун 5 рівня, то у тебе є два магічні слоти 3 рівня. Щоб виконати заклання 1-го рівня *відьмин спалах*, ти мусиш використати один слот, а це заклинання буде виконано, як заклинання 3 рівня.

ВІДОМІ ЗАКЛИНАННЯ 1-ГО ТА ВИЩИХ РІВНІВ

Ти знаєш два заклинання 1 рівня на твій вибір зі списку доступних чаклуну.

Колонка «Відомі заклинання» в таблиці «Чаклун» показує, коли ти зможеш вивчити нові заклинання чаклуна на твій вибір. Рівні обраних заклинань не повинні бути вищими від рівня твоїх магічних слотів для чаклуна твого рівня. Наприклад, коли ти досягаєш 6 рівня в цьому класі, ти можеш вивчити одне нове заклинання чаклуна, яке може бути 1, 2 або 3 рівня.

Крім того, коли ти отримуєш новий рівень в цьому класі, ти можеш замінити одне з вивчених заклинань чаклуна на інше зі списку заклинань чаклуна, рівень якого при цьому не повинен перевищувати рівень твоїх магічних слотів на твоєму рівні чаклуна.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

При виконанні заклинань чаклуни покладаються на Харизму. Ти використовуєш свою Харизму щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свою Харизму для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань чаклуна, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

ОСЕРЕДОК МАГІЇ

Ти можеш використовувати магічний центр (дивись в розділі 5) в якості осередку магії для твоїх заклинань чаклуна.

МІСТИЧНІ ЗАКЛИКИ

У процесі вивчення окультних знань ти дізнався про містичні заклики: фрагменти заборонених знань, які дарують магічні здібності.

На 2 рівні ти вивчаєш два такі заклики на твій вибір. Дивись список містичних закликів в кінці опису цього класу. Отримуючи нові рівні чаклуна, ти отримуєш нові додаткові заклики на твій вибір, як показано в колонці «Відомі заклики» у таблиці «Чаклун».

Крім того, коли ти отримуєш новий рівень в цьому класі, ти можеш вибрати один відомий тобі містичний заклик і замінити його іншим, який ти здатний вивчити на цьому рівні.

ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

На 3 рівні потойбічний покровитель дарує тобі дар за вірну службу. Ти отримуєш одне з наступних умінь на твій вибір:

ДОГОВІР ГРИМУАРА

Твій покровитель дарує тобі гримуар, який називається «Книга Тіней». Вибери 3 заговори зі списків будь-яких класів. Доки ця книга при тобі, ти можеш необмежено виконувати ці заговори. При цьому вони вважаються для тебе заклинаннями чаклуна. Їх не треба враховувати до максимальної кількості заговорів, які ти можеш знати.

Якщо ти втрачаєш цю книгу, тобі потрібно провести ритуал тривалістю в 1 годину, щоб отримати від свого покровителя нову. Ти можеш провести цей ритуал під час короткого або тривалого відпочинку. Попередня книга при цьому знищується. Після твоєї смерті Книга Тіней перетворюється в попіл.

ДОГОВІР КЛИНКА

Ти можеш використати свій вчинок, щоб створити зброю договору у твоїй вільній руці. Ти сам вибираєш форму цієї рукопашної зброї кожен раз, коли створюєш її (дивись варіанти зброї в розділі 5). Ти отримуєш володіння цією зброєю, доки використовуєш її.

Ця зброя вважається магічною при визначенні подолання опору та імунітету від немагічних атак і ушкоджень. Зброя договору зникає, якщо вона довше однієї хвилини знаходиться далі 1 метра від тебе. Вона також зникає, якщо ти використовуєш це уміння ще раз, відкликаєш зброю (для цього не потрібно витрачати вчинок), або вмираєш.

Ти можеш перетворити одну магічну зброю у свою зброю договору, провівши спеціальний ритуал, під час якого ти тримаєш цю зброю в руці. Ритуал триває одну годину і його можна провести під час короткого або тривалого відпочинку. Після цього ти можеш відкликати цю зброю, поміщаючи її між вимірами. Тепер вона щоразу буде з'являтися у твоїй руці, коли ти будеш створювати зброю договору. Ти не можеш зробити це з артефактом або з розумною зброєю. Зброя перестає бути зброєю договору, якщо ти вмираєш, якщо виконуєш годинний ритуал з іншою зброєю або коли ти виконаєш ритуал довжиною в годину для того, щоб розірвати зв'язок з цією зброєю. Зброя матеріалізується біля твоїх ніг, якщо в момент розриву зв'язку вона знаходилась поміж вимірами.

ДОГОВІР ОКОВ

Ти дізнаєшся заклинання *пошук фамільяра* і можеш виконувати його, як ритуал. Його не треба враховувати до максимальної кількості заклинань, які ти можеш знати.

Коли ти виконуєш це заклинання, ти можеш вибрати одну з традиційних форм для свого фамільяра, або одну з особливих форм: біс, квазіт, псевдодракон або спрайт.

Крім того, коли ти здійснюєш вчинок «Атака», ти можеш замість однієї своєї атаки дозволити один раз атакувати своєму фамільяру (він робить цю атаку своєю реакцією).

ТВІЙ ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

Блага, які ти отримуєш від заключеного договору, відображають природу твого покровителя.

Договір Гримуара. Твоя «Книга Тіней» може бути витонченим позолоченим томом із заклинаннями причарування і ілюзій, дарованими зарозумілою Архіфеєю. Вона може бути важким, переплетеним в шкіру демонів і обробленим залізом томом, що містить заклинання виклику і дорогоцінні, але заборонені знання про зловісні куточки світобудови. Таким може бути дар Породження. Або це може бути порваний щоденник безумця, який торкнувся свідомості Великого Древнього. Цей щоденник містить уривки заклинань, зрозуміти які дозволяє лише твоє власне безумство.

Договір Клинка. Якщо твоїм покровителем є Архіфея, твоя зброя може бути вузьким мечем, покритим лозами. Якщо ти служиш Породженню, твоя зброя буде сокирою з чорного металу, прикрашеним зображенням язиків полум'я. Якщо твій покровитель — Великий Древній, то твоєю зброєю може стати давній спис з самоцвітом в наконечнику, який виглядає як жахливе живе око.

Договір Оков. Твій фамільяр розумніший за звичайних фамільярів. Його зовнішність може відображати сутність твого покровителя. Таким чином, спрайт або псевдодракон відноситься до Архіфеї, а біс або квазіт до Породжень. Оскільки сутність Великого Древнього не піддається розумінню, йому підходить будь-яка форма фамільяра.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

ТАЄМНИЧИЙ АРКАНУМ

На 11 рівні твій покровитель дарує тобі магічний секрет, званий арканумом. Вибери одне заклинання 6 рівня зі списку заклинань чаклуна, яке стане твоїм арканумом.

Тепер ти можеш виконати це заклинання, не витрачаючи магічний слот, після чого не можеш використовувати це уміння знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.

На наступних рівнях ти зможеш обрати нові заклинання чаклуна, які зможеш виконувати в такий спосіб — одне заклинання 7 рівня на 13 рівні, одне 8 рівня на 15 рівні і одне 9 рівня на 17 рівні. Після завершення тривалого відпочинку ти відновлюєш всі витрачені використання своїх арканумів.

ТАЄМНИЧИЙ МАЙСТЕР

На 20 рівні ти можеш звернутися до внутрішнього резерву містичної сили, благаючи при цьому свого покровителя відновити витрачені магічні слоти. Тобі треба витратити 1 хвилину, благаючи свого покровителя, щоб відновити всі свої використані магічні слоти, даровані умінням Магія договору. Ти не можеш використовувати це уміння знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.

ПОТОЙБІЧНІ ПОКРОВИТЕЛІ

Істоти, які виступають покровителями чаклунів, є могутніми мешканцями інших площин існування. Не святі, але майже рівні богам в своїх силах. Різні покровителі надають чаклунам доступ до різних сил і закликів, а також очікують різних послуг взамін.

Деякі покровителі колекціюють чаклунів, роздаючи містичні знання відносно легковажно, або вихваляються можливістю підкоряти смертних своїй волі. Інші покровителі дарують свої сили неохоче, і можуть укласти договір лише з одним обраним чаклуном. Чаклуни, які служать спільному покровителю, можуть ставитися один до одного як до союзників, родичів або суперників.

АРХІФЕЯ

Твій покровитель це лорд або леді фей — істота з легенд, яка зберігає секрети, забуті ще до виникнення смертних рас. Мотиви, які рухають такими творіннями, незбагненні, незрозумілі, і можуть диктуватися прагненням до глибоких магічних знань або старими образами. Істоти такого роду включають Морозного Принца, Королеву Повітря і Темряви — правительку Присмеркового Двору, Титанію з Літнього Двору, її чоловіка Оберона — Зеленого Лорда, Хірсама — Принца Дурнів і древніх карг.

РОЗШИРЕНИЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНЬ

При вивченні заклинань Архіфея дозволяє тобі вибирати заклинання із більш широкого списку. У твій список заклинань чаклуна додаються такі заклинання.

ДОДАТКОВІ ЗАКЛИНАННЯ АРХІФЕЇ

Рівень заклинання	Заклинання
1	*приспання, фейський вогонь*
2	*втихомирення, примара*
3	*мить, ріст рослин*
4	*вища невидимість, підкорення звіра*
5	*оманлива зовнішність, підкорення особи*

ФЕЙСЬКА ЗОВНІШНІСТЬ

Починаючи з 1 рівня твій покровитель дарує тобі можливість демонструвати привабливу і страхітливу Фейську зовнішність. Ти можеш використати свій вчинок, щоб змусити всіх істот в 2-метровому кубі в центрі з тобою зробити кидок рятунку Мудрості з СК твоїх заклинань чаклуна. Всі істоти, які провалили цей кидок рятунку, стають до кінця твого наступного ходу причарованими або переляканими тобою (на твій вибір).

Використавши це уміння, ти не можеш використовувати його знову, доки не завершиш свій короткий або тривалий відпочинок.

ТУМАННЕ ЗНИКНЕННЯ

Починаючи з 6 рівня, коли ти отримуєш ушкодження, ти можеш розчинитися хмаркою туману. Якщо ти отримав ушкодження, ти можеш використати свою реакцію, щоб стати невидимим і телепортуватись на не більш як на 12 метрів у вільний простір, який ти бачиш. Ти залишаєшся невидимим до початку твого наступного ходу, або доки не здійсниш атаку чи виконаєш заклинання.

Використавши це уміння, ти не можеш використовувати його знову, доки не завершиш свій короткий або тривалий відпочинок.

ЧАРІВНИЙ ЗАХИСТ

Починаючи з 10 рівня твій покровитель навчає тебе, як творити магію, яка впливає на розум твоїх ворогів і настроює їх проти них самих. Ти отримуєш імунітет до стану причарування, і якщо інша істота намагається причарувати тебе, ти можеш використати свою реакцію, щоб спробувати обернути це причарування проти його творця. Ця істота має досягти успіху в кидку рятунку Мудрості з СК рятунку від твоїх заклинань чаклуна, інакше вона стане причарована тобою на 1 хвилину, або доки не отримає ушкодження.

ТЕМНЕ МАРЕННЯ

Починаючи з 14 рівня ти можеш занурювати істот в ілюзорний простір. Використай свій вчинок, щоб обрати видиму тобою істоту в межах 12 метрів. Вона повинна зробити кидок рятунку Мудрості проти СК твоїх заклинань чаклуна. У разі провалу вона стає причарована або перелякана (на твій вибір) тобою на 1 хвилину, або доки ти не втратиш концентрацію (як ніби ти концентруєшся на заклинанні). Ефект завершується передчасно, якщо ця істота отримує ушкодження.

Доки ілюзія триває, ця істота вважає, що вона загубилася в туманному просторі, образ якого вибираєш ти сам. Істота може бачити і чути тільки себе, тебе та ілюзію.

Використавши це уміння, ти не можеш використовувати його знову, доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок.



ПОРОДЖЕННЯ

Ти уклав договір з дитям із нижніх площин буття, сутністю, яка просякнута злими намірами, навіть якщо сам ти їх не поділяєш. Ці істоти прагнуть опорочити й зруйнувати усе суще, особливо тебе самого. Породження включають демонічних володарів, таких як Демогоргон, Оркус, Фраз'Урб-Луу і Бафомет; архідияволів, таких як Асмодей, Діспатер, Мефістофель і Беліал; найбільш могутніх породжень пекла і балорів; ультролотів і інших володарів юголотів.

РОЗШИРЕНИЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНЬ

Породження дозволяє тобі вибирати заклинання з більш широкого списку. У твій список заклинань чаклуна додаються такі заклинання.

ДОДАТКОВІ ЗАКЛИНАННЯ ПОРОДЖЕННЯ

Рівень заклинання	Заклинання
1	*вогняні долоні, наказ*
2	*палючі промені, сліпота/глухота*
3	*вогняна куля, смердюча хмара*
4	*вогняна стіна, вогняний щит*
5	*вогнепад, святилище*

БЛАГОСЛОВЕННЯ НАЙТЕМНІШОГО

Починаючи з 1 рівня, коли ти опускаєш здоров'я ворожої істоти до 0, ти отримуєш тимчасове здоров'я, кількість якого рівна твоєму модифікатору Харизми + твій рівень чаклуна (мінімум 1).

УДАЧА НАЙТЕМНІШОГО

Починаючи з 6 рівня, ти можеш звернутися до свого покровителя, щоб змінити долю на свою користь. Коли ти робиш перевірку характеристики або кидок рятунку, ти можеш використати це уміння, щоб додати к10 до свого кидка. Ти можеш зробити це після того, як дізнаєшся результат основного кидка, але до того, як його ефект вступить в силу.

Використавши це уміння, ти не можеш скористатись ним знову, доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок.

СТІЙКІСТЬ ПОРОДЖЕННЯ

Починаючи з 10 рівня ти можеш вибрати один вид ушкоджень, коли завершуєш короткий або тривалий відпочинок. Ти отримуєш опір до цього виду ушкоджень, доки не обереш інший вид ушкоджень за допомогою цього уміння. Ушкодження від магічної або посрібленої зброї ігнорують цей опір.

КИДОК КРІЗЬ ПЕКЛО

Починаючи з 14 рівня, коли ти попадаєш по істоті атакою, ти можеш використати це уміння, щоб миттєво перемістити ціль крізь нижні площини існування. Істота зникає і проноситься через кошмарний ландшафт.

В кінці твого наступного ходу ціль повертається у простір, який займала, або найближчий вільний простір, якщо те місце зайняте. Якщо ціль — не породження, вона отримує 10к10 ушкоджень психічною енергією від пережитого моторошного досвіду.

Використавши це уміння, ти не можеш скористатись ним знову, доки не завершиш тривалий відпочинок.

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНІЙ

Твій покровитель — таємнича сутність, природа якої є зовсім чужою тканиною реальності. Він може прийти з Далекої Межі, простору за межами реальності, або це може бути один зі стародавніх богів, який відомий тільки в легендах. Його мотиви незрозумілі смертним, і його знання настільки великі і древні, що навіть найбільші бібліотеки сховаються в порівнянні з його секретами. Великий Древній може не знати про твоє існування чи бути повністю байдужим до тебе, але секрети, які ти дізнався, дозволяють черпати магію з цього джерела.

Сутностями цього типу можуть бути Гонадар, що зветься «Той Хто Таїться», Таріздун «Скутий Бог», Дендар «Нічний Змій», Заргон «Той, що вертається», Великий Ктулху, та інші незбагненні творіння.

РОЗШИРЕНИЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНЬ

Великий Древній дозволяє тобі вибирати заклинання з більш широкого списку. У твій список заклинань чаклуна додаються такі заклинання.

ДОДАТКОВІ ЗАКЛИНАННЯ ВЕЛИКОГО ДРЕВНЬОГО

Рівень заклинання	Заклинання
1	*дисонуючий шепіт, моторошний сміх Таші*
2	*виявлення намірів, примара*
3	*послання , ясновидіння*
4	*Евардові чорні щупальця, підкорення звіра*
5	*підкорення особи, телекінез*

ПРОБУДЖЕННЯ РОЗУМУ

Починаючи з 1 рівня твої потойбічне знання дає тобі можливість торкатися до свідомості інших істот. Ти можеш телепатично спілкуватись з будь-якою істотою, яку бачиш в межах 6 метрів від себе. Тобі не потрібно мати з нею спільну мову для того, щоб вона розуміла твої телепатичні висловлювання, але істота має бути в змозі розуміти як мінімум одну мову.

ЕНТРОПІЧНА ОПІКА

На 6 рівні ти вчишся магічно оберігати себе від атак і використовувати невдалу ворожу атаку собі на користь. Якщо істота здійснює по тобі кидок атаки, ти можеш використати свою реакцію, щоб накласти перешкоду на її кидок. Якщо ця атака промахується по тобі, то твій наступний кидок атаки по цій істоті відбувається з перевагою, при умові що ти здійсниш цю атаку до кінця свого наступного ходу.

Використавши це уміння, ти не можеш скористатись знову, доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок.

МЕНТАЛЬНИЙ ЩИТ

Починаючи з 10 рівня твої думки не можуть бути прочитані телепатично або іншими засобами, якщо ти не побажаєш зворотного. Ти також отримуєш опір до ушкоджень

психічною енергією, і кожен раз, коли істота заподіює тобі ушкодження психічною енергією, ця істота отримує таку ж кількість цих ушкоджень, як і ти.

СТВОРЕННЯ РАБА

На 14 рівні ти отримуєш здатність інфікувати розум гуманоїдів чужорідною магією твого покровителя. Ти можеш використати свій вчинок, щоб доторкнутися до недієздатного гуманоїда. Ця істота стає причарованою тобою до тих пір, доки на неї не буде виконано заклинання зняття прокляття, або доки з неї не зніметься стан причарування, або доки ти не використаєш це уміння ще раз.

Ти можеш телепатично спілкуватися з причарованою істотою, при умові, що ви обоє перебуваєте на одній площині існування.

МІСТИЧНІ ЗАКЛИКИ

Якщо містичний заклик має вимоги, ти мусиш дотриматись їх, щоб вивчити його. Ти можеш вивчити заклик відразу ж, як тільки виконаєш усі необхідні вимоги. Зазначений у вимогах рівень відноситься до рівня чаклуна, а не до рівня персонажа.

БОЛІСНИЙ ВИБУХ

Вимога: заговір містичний заряд

Коли ти виконуєш *містичний заряд*, додай свій модифікатор Харизми до ушкоджень, які завдаються при попаданні.

ВИДІННЯ ДАЛЕКИХ КОРОЛІВСТВ

Вимога: 15 рівень

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *магічне око*, не витрачаючи магічних слотів.

ВИСХІДНИЙ КРОК

Вимога: 9 рівень

Ти можеш необмежено виконувати на себе заклинання *левітація*, не витрачаючи магічних слотів і матеріальних компонентів.

ВІДЬМАЦЬКИЙ ЗІР

Вимога: 15 рівень

Ти можеш бачити істинний образ усіх перекиднів та істот, прихованих магією шкіл Ілюзії або Видозміни, якщо вони знаходяться у твоїй лінії огляду в межах 6 метрів від тебе.

ВІДЬМАЦЬКИЙ ШЕПІТ

Вимога: 7 рівень

Ти можеш один раз виконати заклинання *примус*, використовуючи свій магічний слот чаклуна. Ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш тривалий відпочинок.

ВІДШТОВХУЮЧИЙ ЗАРЯД

Вимога: заговір містичний заряд

Якщо ти попадаєш по істоті заклинанням *містичний заряд*, ти можеш штовхнути її на 2 метри по прямій лінії геть від себе.

ГОЛОС МАЙСТРА ОКОВ

Вимога: уміння Договір Оков

Ти можеш телепатично спілкуватися зі своїм фамільяром і сприймати все його органами чуття, доки ти перебуваєш з ним на одній площині існування. Крім того, коли ти сприймаєш світ чуттями свого фамільяра, ти можеш говорити через нього своїм власним голосом, навіть якщо фамільяр сам по собі не здатний говорити.

ДИЯВОЛЬСЬКИЙ ПОГЛЯД

Ти можеш нормально бачити в темряві, як магічній, так і немагічній, на відстані 24 метри.

ЗІР ЗБЕРІГАЧА РУН

Ти можеш читати на будь-якій мові.

КНИГА ДРЕВНІХ СЕКРЕТІВ

Вимога: уміння Договір Гримуара

Тепер ти можеш вписувати магічні ритуали у свою Книгу Тіней. Вибери два заклинання 1 рівня з поміткою «ритуал» зі списків заклинань будь-яких класів. Ці заклинання з'являються у твоїй книзі і їх не треба враховувати до кількості заклинань, які ти можеш знати. Тримаючи Книгу Тіней в руці, ти можеш виконувати обрані заклинання як ритуали. Ти не можеш виконати таке заклинання інакше, як ритуалом, якщо ти не вивчив його іншим способом. Ти також можеш виконувати уже відомі тобі заклинання чаклуна як ритуали, якщо у них є помітка «ритуал».

Під час пригод ти можеш додавати інші ритуальні заклинання у твою Книгу Тіней. Коли ти знайдеш таке заклинання, ти можеш додати його в книгу, якщо рівень цього заклинання не перевищує половину твого рівня чаклуна (округляючи в більшу сторону) і якщо ти можеш витратити час на переписування заклинання. За кожен рівень заклинання час переписування займає 2 години і коштує 50 золотих монет, які повинні бути витрачені на рідкісне чорнило, необхідне для запису.

НАГЛЯД ДВОХ УМІВ

Ти можеш використати свій вчинок, щоб торкнутися до згідного гуманоїда аби до кінця твого наступного ходу сприймати все його відчуттями. Доки ця істота знаходиться на одній з тобою площині існування, ти можеш в наступні ходи використовувати вчинок, щоб продовжувати цей зв'язок до кінця твого наступного ходу. При сприйнятті відчуттями іншої істоти, ти отримуєш всі переваги від особливих чуттів, якими володіє ця істота, проте при цьому ти сам стаєш сліпий та глухий.

КРАДІЙ П'ЯТИ ШЛЯХІВ

Ти можеш один раз виконати заклинання *порча*, використавши свій магічний слот чаклуна. Ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш тривалий відпочинок.

МАЙСТЕР НЕЗЧИСЛЕННИХ ОБЛИЧ

Вимога: 15 рівень

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *зміна вигляду*, не витрачаючи свої магічні слоти.

МАСКА БАГАТЬОХ ОСІБ

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *маскування*, не витрачаючи свої магічні слоти.

МІСТИЧНИЙ СПИС

Вимога: заговір містичний заряд

Коли ти виконуєш *містичний заряд*, його дистанція дорівнює 60 метрів.

МОГИЛЬНИЙ ШЕПІТ

Вимога: 9 рівень

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *розмова з мертвими*, не витрачаючи свої магічні слоти.

МОГУТНІСТЬ ПОРОДЖЕННЯ

Ти можеш необмежено виконувати на себе заклинання *фальшиве здоров'я* як заклинання 1 рівня, не витрачаючи магічні слоти та матеріальні компоненти.

ОБЛАДУНОК ТІНЕЙ

Ти можеш необмежено виконувати на себе заклинання *обладунки мага*, не витрачаючи магічні слоти та матеріальні компонентів.

ОДИН СЕРЕД ТІНЕЙ

Вимога: 5 рівень

Коли ти перебуваєш в області тьмяного світла або в темряві, ти можеш використати свій вчинок, щоб стати невидимим доти, доки не почнеш пересування або не здійсниш вчинок чи реакцію.

ОКОВИ КАРЦЕРУ

Вимога: 15 рівень, уміння Договір Оков

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *утримання монстра*, при умові, що його ціль — породження, небожитель або елементаль. При цьому ти не витрачаєш магічні слоти та матеріальні компоненти. Ти повинен завершити тривалий відпочинок, перш ніж знову зможеш використовувати це заклинання проти цієї ж істоти.

ОМАНЛИВИЙ ВПЛИВ

Ти отримуєш володіння навичками Обман та Переконливість.

ПОГАНА ПРИКМЕТА

Вимога: 5 рівень

Ти можеш один раз виконати заклинання прокляття, використавши свій магічний слот чаклуна. Ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш тривалий відпочинок.

ПОТОЙБІЧНИЙ СТРИБОК

Вимога: 9 рівень

Ти можеш необмежено виконувати на себе заклинання *стрибок*, не витрачаючи магічні слоти та матеріальні компоненти.

СКУЛЬПТОР ПЛОТІ

Вимога: 7 рівень

Ти можеш один раз виконати заклинання *поліморф*, використовуючи свій магічний слот чаклуна. Ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш тривалий відпочинок.

СЛУГИ ХАОСУ

Вимога: 9 рівень

Ти можеш один раз виконати заклинання *виклик елементаля*, використовуючи свій магічний слот чаклуна. Ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш тривалий відпочинок.

СПРАГЛИЙ МЕЧ

Вимога: 5 рівень, уміння Договір Клинка

Ти можеш зробити дві атаки своєю зброєю договору замість одного, коли у свій хід використовуєш вчинок Атака.

СТРАХІТЛИВЕ СЛОВО

Вимога: 7 рівень

Ти можеш один раз виконати заклинання *збентеження*, використавши свій магічний слот чаклуна. Ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш тривалий відпочинок.

ТАЄМНИЧИЙ ПОГЛЯД

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *виявлення магії*, не витрачаючи магічні слоти.

ТВАРИННА МОВА

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *розмова з тваринами*, не витрачаючи магічні слоти.

ТОЙ, ХТО П'Є ЖИТТЯ

Вимога: 12 рівень, уміння Договір клинка

Коли ти попадаєш по істоті зброєю договору, ця істота отримує додаткові ушкодження некротичною енергією, кількість яких рівна твоєму модифікатору Харизми (мінімум 1).

ТРЯСОВИНА РОЗУМУ

Вимога: 5 рівень

Ти можеш один раз виконати заклинання *уповільнення*, використавши свій магічний слот чаклуна. Ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш свій тривалий відпочинок.

ТУМАННЕ БАЧЕННЯ

Ти можеш необмежено виконувати заклинання *безмовний образ*, не витрачаючи магічні слоти та матеріальні компоненти.

Чарівники — адепти вищої маги, які об'єднуються за типом своїх заклинань. Спираючись на тонкі плетіння магії, які пронизують всесвіт, чарівники здатні створювати заклинання вибухового вогню, іскристих блискавок, тонкого обману і грубого контролю над свідомістю. Їх магія викликає чудовиськ з інших площин існування, пророчить майбутнє і перетворює переможених ворогів у зомбі. Їх наймогутніші заклинання можуть змінювати одну речовину в іншу, викликати метеорити з небес і відкривати портали в інші світи.



ЧАРІВНИК

Одягнена в срібний одяг, який позначає її статус, ельфійка закриває очі, приглушує у своїй свідомості метушню бою і починає свій тихий наспів. Рухами рук вона сплітає перед собою заклинання і запускає крихітну кульку вогню у ворожі ряди, де вона вибухає потоками полум'я, які охоплюють солдатів.

Двічі звірившись зі своїми записами, чоловік крейдою малює дивне магічне коло на голій кам'яній підлозі, потім посипає залізним порошком всі лінії і витончені криві. Коли коло готове, він починає монотонно читати довге заклинання. Всередині кола з'являється прохід, з якого тягне запахом сірки з потойбічного світу.

Припавши до підлоги на перехресті посеред підземелля, гном кидає невеликі кісточки з містичними символами, бурмочучи над ними слова сили. Закривши очі, щоб прочитати бачення більш чітко, він повільно киває, потім відкриває очі і вказує на прохід зліва від себе.

АДЕПТИ МАГІЇ

Дика і загадкова магія, така різноманітна за формою і функціями, об'єднує всіх учнів, які прагнуть досягти майстерності в її таємницях. Деякі хочуть уподібнитися богам, щоб змінювати саму реальність. І хоча для створення звичайного заклинання потрібно лише вимова декількох дивних слів, здійснення пари швидкоплинних жестів, а іноді щіпка або грудка екзотичних матеріалів, ці поверхневі прояви не можуть описати увесь досвід, досягнутий довгими годинами учнівства і незліченними годинами досліджень. Чарівники живуть і вмирають зі своїми заклинаннями. Все інше вторинне. Вони вчать нові заклинання, експериментують і стають досвідченішими. Вони також можуть дізнатися їх від інших чарівників, із стародавніх томів або сувоїв, або від древніх істот (таких як феї), котрі теж занурені в магію.

СПОКУСА ЗНАНЬ

Життя чарівника рідко буває нудним. Найбільш близькі до простого життя, ймовірно, є ті чарівники, які працюють знавцями або лекторами в бібліотеці університету, навчаючи інших секретам мультивсесвіту. Інші ж чарівники пропонують свої послуги в якості віщунів, служать в збройних силах, або проводять життя в злодіяннях і погоні за владою.

Проте спокуса знань і сили кличе навіть самих сором'язливих чарівників з безпеки їхніх бібліотек і лабораторій до зруйнованих руїн та втрачених міст. Більшість чарівників вважають, що їхні колеги з древніх цивілізацій знали прадавні секрети магії, і ті, хто відкриє ці секрети, зможуть заволодіти силами, недоступними в нинішньому часі.

СТВОРЕННЯ ЧАРІВНИКА

При створенні персонажа-чарівника подумай, яка визначна подія сталась з ним в минулому. Як твій персонаж вперше познайомився з магією? Як він відкрив свою схильність до неї? Він є власником природного таланту чи досяг усього старанним навчанням і постійною практикою? Можливо, у нього сталася несподівана зустріч з магічною істотою або давньою книгою, яка могла навчити його основам магічного мистецтва?

Що притягнуло тебе до життя в навчанні? Тебе підштовхнув азарт від першого вивченого магічного знання? Чи тебе надихнули тексти таємного сховища знань, ще не розграбованого іншими чарівниками? Можливо, ти просто хочеш протиставити свої магічні навички небезпекам для перевірки власних сил?

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити чарівника, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твого Інтелекту має бути найвищий показник. Наступним за величиною повинен бути твій показник Статури або Вправності. Якщо ти плануєш приєднатися до школи Причарування, зроби другим за величиною показник своєї Харизми. По-друге, вибери передісторію «мудрець». По-третє, вибери заговори *магічна рука*, *морозний промінь* та *світло*, а також такі заклинання 1-го рівня для твоєї Книги заклинань: *вогняні долоні*, *магічний постріл*, *обладунки мага*, *падіння пір'їнкою*, *приспання* та *причарування особи*.

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи чарівником, ти отримуєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к6 за кожен рівень чарівника
Здоров'я на 1 рівні: 6 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к6 (або 4) + твій модифікатор Статури за кожен рівень чарівника після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: немає
Зброєю: Кинджали, бойові посохи, дротики, пращі, легкі арбалети
Інструментами: Немає
Кидками рятунку: Інтелект, Мудрість
Навичками: Вибери дві: Аналіз поведінки, Історія, Медицина, Містицизм, Обстеження, Релігія

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) бойовий посох або (*б*) кинджал
- (*а*) мішечок з компонентами або (*б*) магічний центр
- (*а*) набір вченого або (*б*) набір мандрівника
- Книга заклинань

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Будучи учнем таємниць магії, ти володієш книгою, яка містить заклинання, що несуть в собі перші проблиски твоєї справжньої сили. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись в розділі 10, а в розділі 11 ти знайдеш список заклинань, доступних чарівникові.

ЗАГОВОРИ

На 1 рівні ти знаєш три заговори на власний вибір зі списку заклинань чарівника. Ти вивчаєш додаткові заговори чарівника на вищих рівнях, як показано в колонці «Відомі заговори» таблиці «Чарівник».

КНИГА ЗАКЛИНАНЬ

На 1 рівні у тебе є Книга заклинань, яка містить шість заклинань 1 рівня зі списку чарівника на твій вибір. Заговори в ній не зберігаються, їх ти тримаєш у своїй пам'яті.

ТВОЯ КНИГА ЗАКЛИНАНЬ

Заклинання, які ти додаєш у свою Книгу заклинань, отримуючи нові рівні, відображають дослідження, які ти проводиш, а також зроблені тобою інтелектуальні прориви у вивченні природи всесвіту. Ти також можеш знайти інші заклинання під час пригоди. Ти можеш виявити заклинання, записане на сувої в скрині злого чарівника, або, наприклад, у пожовклому фоліанті в стародавній бібліотеці.

Копіювання заклинання в Книгу. Якщо ти знаходиш заклинання чарівника 1-го або вищого рівня, ти можеш додати його в свою Книгу заклинань, якщо воно має той рівень, заклинання якого ти здатен підготовлювати, і у тебе є вільний час для його розшифровки і копіювання.

Копіювання заклинання в твою Книгу заклинань включає відтворення основної форми заклинання, а також розшифровку унікальної системи позначень, яку використовував чарівник, який записав його. Ти повинен підібрати потрібні жести і звуки, після чого записуєш його в свою Книгу заклинань, використовуючи власні позначення.

За кожен рівень заклинання процес займає 2 години і коштує 50 золотих монет. Вартість є матеріальним компонентом, який ти витрачаєш на експерименти з заклинанням, щоб його опанувати, а також високоякісне чорнило для запису тексту. Після того, як ти витратив час і гроші, ти можеш готувати це заклинання так само, як і інші свої заклинання.

Заміна Книги. Ти можеш скопіювати заклинання зі своєї Книги заклинань в іншу, якщо, наприклад, хочеш зробити резервну копію. Це робиться так само як і просте копіювання заклинань, але швидше і простіше, оскільки ти вже розумієш свої власні позначення і знаєш, як виконувати ці заклинання. Тобі необхідно витратити тільки по 10 золотих монет і по 1 годині для кожного рівня копійованого заклинання.

Якщо ти втратив свою Книгу заклинань, ти можеш використовувати ту ж процедуру для запису заклинань, які маєш підготованими, в нову Книгу заклинань. Для заповнення решти Книги заклинань необхідно знайти нові заклинання, щоб повернути все до попереднього стану. З цієї причини багато чарівників тримають запасні Книги заклинань у безпечних місцях.

Зовнішній вигляд Книги. Твоя Книга заклинань є унікальною збіркою заклинань, зі своїми декоративними завитками і ремарками. Це може бути звичайна, обтягнута шкірою книга, яку ти отримав в подарунок від наставника, або обплетений золотом том, який ти знайшов у стародавній бібліотеці, або навіть зшита докупи збірка записів, зібрана разом після втрати попередньої Книги заклинань в результаті нещасного випадку.

ПІДГОТОВКА ТА ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Таблиця «Чарівник» показує, яка кількість магічних слотів у тебе є для виконання заклинань чарівника 1-го та вищих рівнів. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання, або вищого. Ти відновлюєш усі свої витрачені магічні слоти, коли завершуєш тривалий відпочинок.

Тобі потрібно підготувати список заклинань чарівника, які ти зможеш виконувати. Для цього обери кількість заклинань чарівника зі своєї Книги заклинань, рівну твоєму модифікатору Інтелекту + твій рівень чарівника (мінімум одне заклинання). Рівень кожного обраного заклинання не повинен бути вищим від найвищого наявного у тебе магічного слота.

— ЧАРІВНИК —

Рівень	Бонус майстерності	Уміння	Відомі заговори	1	2	3	4	5	6	7	8	9
				— Рівні та кількість магічних слотів —								
1	+2	Виконання заклинань, Магічне відновлення	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Магічна традиція	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Підвищення характеристик	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Уміння магічної традиції	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Підвищення характеристик	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Уміння магічної традиції	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Підвищення характеристик	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Уміння магічної традиції	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Підвищення характеристик	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Майстерність заклинателя	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Підвищення характеристик	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Фірмове заклинання	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Наприклад, якщо ти чарівник 3 рівня, то у тебе є чотири магічні слоти 1-го рівня та два слоти 2 рівня. Якщо твій показник модифікатор Інтелекту становить +3, то твій список підготованих заклинань може включати в себе шість заклинань 1 або 2 рівня з твоєї Книги заклинань, в будь-якій комбінації. Якщо ти підготував заклинання 1 рівня *магічний постріл*, то ти можеш виконати його, витративши або магічний слот 1 рівня, або слот 2 рівня. Виконання заклинання не видаляє його із твого списку підготованих заклинань.

Ти також можеш змінювати свій список підготованих заклинань щоразу, коли завершуєш тривалий відпочинок. Підготовка нового списку заклинань чарівника вимагає часу, проведеного в вивченні Книги заклинань і запам'ятовуванні слів і жестів, які ти повинен зробити, щоб виконати заклинання: не менше 1 хвилини за кожен рівень заклинання для кожного заклинання у твоєму списку.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

При виконанні заклинань чарівник використовує Інтелект, так як ти дізнаєшся свої заклинання спеціальними дослідженнями і запам'ятовуванням. Ти використовуєш свій Інтелект щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свій Інтелект для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань чарівника, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Інтелекту

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Інтелекту

ВИКОНАННЯ РИТУАЛІВ

Ти можеш виконати будь-яке підготоване тобою заклинання чарівника як ритуал, якщо в описі цього заклинання стоїть помітка «ритуал».

ОСЕРЕДОК МАГІЇ

Ти можеш використовувати магічний центр (дивись в розділі 5) в якості осередку магії для твоїх заклинань чарівника.

ВИВЧЕННЯ ЗАКЛИНАНЬ 1-ГО ТА ВИЩИХ РІВНІВ

Кожен раз, коли ти отримуєш рівень чарівника, ти можеш додати два заклинання чарівника за твоїм вибором у твою Книгу заклинань. Рівень цих заклинань не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота. Під час пригод ти можеш знайти інші заклинання, які зможеш зможеш додавати у свою Книгу заклинань (дивись вставку «Твоя Книга заклинань»).

МАГІЧНЕ ВІДНОВЛЕННЯ

Ти навчився відновлювати частину своєї магічної енергії, вивчаючи свою Книгу заклинань. Один раз в день, коли ти завершуєш короткий відпочинок, ти можеш відновити частину своїх використаних магічних слотів. Сумарний рівень відновлюваних цим способом слотів, не повинен перевищувати половину твого рівня чарівника (округляючи в більшу сторону), і жоден з магічних слотів не може бути 6-го рівня або вищого.

Наприклад, якщо ти чарівник 4 рівня, ти можеш відновити магічні слоти із сумою рівнів не більше 2. Ти можеш або відновити один магічний слот 2 рівня, або два магічні слоти 1 рівня.

МАГІЧНА ТРАДИЦІЯ

Коли ти досягаєш 2 рівня, ти обираєш Магічну традицію, яка формує твою магічну практику за допомогою однієї з восьми шкіл: Видозміни, Виклику, Віщування, Втілення, Ілюзії, Некромантії, Огородження або Причарування. Детальніше про ці школи можна прочитати в кінці опису цього класу.

Твій вибір дає тобі нові уміння на 2, 6, 10 і 14 рівнях.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

МАЙСТЕРНІСТЬ ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На 18 рівні ти досягаєш такої майстерності у втіленні деяких заклинань, що можеш виконувати їх необмежену кількість разів. Вибери одне заклинання чарівника 1-го рівня та одне заклинання чарівника 2 рівня, які є у твоїй Книзі заклинань. Ти можеш виконувати ці заклинання без підвищення їх рівня, не витрачаючи свої магічні слоти, за умови, що вони у тебе підготовані. Якщо ти хочеш виконувати ці заклинання з підвищеним рівнем, ти повинен витрачати магічні слоти, як це відбувається зазвичай.

Витративши 8 годин у навчанні, ти можеш замінити одне або обидва цих заклинання на твій вибір на заклинання таких же рівнів.

ФІРМОВЕ ЗАКЛИНАННЯ

Коли ти досягаєш 20 рівня, ти отримуєш владу над двома потужними заклинаннями і можеш виконувати їх без особливих зусиль. Обери два заклинання чарівника 3-го рівня зі своєї Книги заклинань, які стануть фірмовими заклинаннями. Для тебе ці заклинання завжди вважаються підготованим, і їх не треба враховувати в число підготованих заклинань. Ти можеш виконати кожне з цих фірмових заклинань 3 рівня, не витрачаючи магічні слоти. Якщо ти це робиш, ти вже не зможеш виконати фірмове заклинання повторно таким же способом, доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок.

Якщо ти захочеш виконати одне з цих заклинань з підвищеним рівнем, ти повинен витратити магічний слот, як це відбувається зазвичай.

МАГІЧНІ ТРАДИЦІЇ

Вивчення чарівництва є настільки древнім, що сягає своїм корінням самих перших відкриттів магії смертними. Магія спирається на різні традиції, присвячені її комплексному вивченню.

Найбільш поширені магічні традиції в мультивсесвіті обертаються навколо шкіл магії. Чарівники протягом століть каталогізували тисячі заклинань, групуючи їх по восьми так званих школах, як це описано в розділі 10. У деяких місцях ці традиції в буквальному сенсі є школами: один чарівник може пройти навчання в школі Ілюзії, а інший буде навчатися в місті зі школою Причарування. В інших установах школи більше схожі на факультети, що змагаються за студентів і фінансування. Навіть чарівники-одинаки, які вчаться у своїх вежах, використовують поділ магії по школах в навчальному процесі, так як заклинання кожної школи вимагають різного роду майстерності і методів.

ШКОЛА ВИДОЗМІНИ

Ти знаєш заклинання, які змінюють енергію і матерію. Для тебе світ не є чимось стабільним, навпаки, він надзвичайно мінливий, і ти насолоджуєшся своєю роллю творця змін. Ти вмієш маніпулювати сировиною світотворення і можеш змінювати як фізичну форму, так і ментальні властивості. Твоя магія дає тобі можливість стати ковалем у кузні реальності.

Деякі видозмінювачі є жартівниками, які перетворюють людей в жаб і трансформують мідь у срібло заради забави і випадкової наживи. Інші проводять свої магічні дослідження з усією можливою серйозністю, шукаючи силу богів, щоб створювати і руйнувати світи.

МАЙСТЕР ВИДОЗМІНИ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювань заклинання Видозміни у твою Книгу заклинань, зменшуються вдвічі.

МАЛА АЛХІМІЯ

Починаючи з 2 рівня ти можеш тимчасово змінити фізичні властивості одного немагічного предмета, перетворюючи структуру речовини з однієї в іншу. Ти проводиш спеціальну алхімічну процедуру на одному предметі, який повністю складається з дерева, каменю (але не дорогоцінного каменю), заліза, міді або срібла, перетворюючи його в один з цих матеріалів. За кожні 10 хвилин ти можеш перетворити предмет, який поміщається в куб з довжиною ребра 30 см. Через 1 годину після цього, або коли ти втрачаєш концентрацію (як ніби ти концентруєшся на заклинанні), перетворений матеріал повернеться в свій початковий стан.

КАМІНЬ ВИДОЗМІНИ

Починаючи з 6 рівня ти можеш витратити 8 годин для створення каменя видозміни, який таїть у собі магію видозміни. Ти можеш отримувати вигоду з каменя самостійно, або передати його іншій істоті. Істота отримує вигоду за твоїм вибором до тих пір, доки камінь знаходиться в її розпорядженні. Коли ти створюєш камінь, вибери одну перевагу, яку він надаватиме власнику:

- Темний зір в межах12 метрів (пояснюється в розділі 8)
- Збільшення швидкості на 2 метри, при умові, що істота не перевантажена
- Володіння кидками рятунку Статури
- Опір до ушкоджень вогнем, електрикою, звуком, кислотою або холодом (зроби вибір при створенні каменю)

Щоразу, коли ти виконуєш заклинання видозміни 1-го або вищого рівня, ти можеш змінити ефект твого каменю, якщо він знаходиться у тебе.

Якщо ти створюєш новий камінь видозміни, попередній перестає працювати.

ПЕРЕКИДЕНЬ

На 10 рівні ти додаєш заклинання *поліморф* у свою Книгу заклинань, якщо його там ще немає. Ти можеш виконувати *поліморф*, не витрачаючи магічні слоти. Коли ти це робиш, ти можеш вибрати в якості цілі тільки себе, та перетворитися можеш в звіра, ПН якого не вище 1.

Після того, як ти виконаєш заклинання *поліморф* цим способом, ти не можеш зробити це ще раз, доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок, проте ти все ще можеш виконувати це заклинання звичайним способом, використовуючи свої магічні слоти.

ГЕНІЙ ВИДОЗМІНИ

Починаючи з 14 рівня, ти можеш використати свій вчинок, щоб спожити запас магії, який зберігається у твоєму камені видозміни. Коли ти це робиш, вибери один з наступних ефектів. Твій камінь видозміни знищується, і не може бути створений знову, доки ти не завершиш тривалий відпочинок

Велика видозміна. Ти можеш перетворити один немагічний предмет об'ємом не більше 1 м² у інший немагічній предмет такого ж об'єму, маси та аналогічної, або нижчої, вартості. Ти повен торкатись до цього предмета протягом 10 хвилин для проведення його видозміни.

Панацея. Ти знімаєш всі ефекти прокльонів, хвороб і отрут з істоти, до якої торкаєшся своїм каменем видозміни. Крім того, ця істота відновлює усе своє здоров'я.

Повернення до життя. Ти виконуєш заклинання *оживлення* на істоту, до якої торкаєшся своїм каменем видозміни, не витрачаючи магічний слот; при цьому ти не мусиш мати це заклинання у твоїй Книзі заклинань.

Повернення молодості. Ти торкаєшся каменем видозміни до згідної істоти, і візуальний вік цієї істоти зменшується на 3к10 років (до мінімуму в 13 років). Цей ефект не подовжує тривалість її життя.

ШКОЛА ВИКЛИКУ

Будучи викликачем, ти віддаєш перевагу заклинанням, які створюють предмети та істот з повітря. Ти можеш силою думки викликати хмари, які розносяться вбивчим туманом, або закликати істот для битви на твоєму боці. З ростом майстерності ти дізнаєшся заклинання переміщення і зможеш миттєво телепортуватись на великі відстані, або навіть на інші площини існування.

МАЙСТЕР ВИКЛИКУ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювання заклинань Виклику в твою Книгу заклинань, зменшуються вдвічі.

МАЛИЙ ВИКЛИК

Починаючи з 2 рівня, коли ти вибираєш цю школу, ти можеш використати свій вчинок, щоб створити неживий предмет у твоїй руці або на землі у вільному просторі, який ти можеш бачити в межах 2 метрів від себе. Цей предмет не повинен перевищувати 30 см довжиною і важити більше 5 кілограм, а його форма повинна бути як у немагічного предмета, який ти бачив раніше. Візуально здається, що предмет магічний, і він випромінює тьмяне світло в межах 1 метра.

Цей предмет зникає через 1 годину, або коли ти використовуєш це уміння знову, або коли він отримує або наносить ушкодження.

БЕЗПЕЧНЕ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Починаючи з 6 рівня, ти можеш використати свій вчинок, щоб телепортуватись на 6 метрів у вільний простір, який ти можеш бачити. В якості альтернативи, ти можеш вибрати простір в межах цього діапазону, зайнятий істотою Маленького або Середнього розміру. Якщо ця істота згідна, ви обоє телепортуєтесь, міняючись місцями.

Використавши це уміння один раз, ти не можеш використовувати його знову, доки не завершиш тривалий відпочинок або доки не виконаєш заклинання школи Виклику 1-го рівня або вищого.

ФОКУСОВАНИЙ ВИКЛИК

Починаючи з 10 рівня, коли ти концентруєшся на заклинанні школи Виклику, твоя концентрація не може бути порушена в результаті отримання ушкоджень.

НАДІЙНИЙ ВИКЛИК

Починаючи з 14 рівня, всі викликані або створені твоїм заклинанням школи Виклику істоти отримують 30 тимчасового здоров'я.

ШКОЛА ВІЩУВАННЯ

Радник-віщун є необхідною персоною серед знаті і простого люду, так як всі хочуть дізнатись про минуле, сьогодення і майбутнє. Будучи віщуном, ти прагнеш зняти покрови простору, часу і свідомості, щоб бачити більш ясно. Ти працюєш над освоєнням заклинань проникливості, віддаленого спостереження, надприродного знання і передбачення.

МАЙСТЕР ВІЩУВАННЯ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювання заклинання Віщування у твою Книгу заклинань, зменшуються вдвічі.

ЗНАМЕННЯ

Починаючи з 2 рівня, коли ти вибираєш цю школу, у твоїй свідомості виникають проблиски майбутнього. Коли ти завершуєш тривалий відпочинок, зроби два кидка к20 і запиши їх результати. Ти можеш замінити будь-який кидок атаки, кидок рятунку, або перевірку характеристики, зроблену тобою або істотою, яку ти можеш бачити, одним із цих кидків знамення. Ти повинен зробити вибір про те, що так чиниш, перед здійсненням кидка, і ти можеш замінити значення кидка подібним шляхом тільки один раз за хід.

Кожен кидок знамення може бути використаний тільки один раз. Коли ти завершуєш тривалий відпочинок, ти втрачаєш всі невикористані кидки знамення.

ЕКСПЕРТ ВІЩУВАННЯ

Починаючи з 6 рівня, ти настільки легко твориш свої заклинання школи Віщування, що витрачаєш лише малу частину своїх сил. Коли ти витрачаєш магічний слот для виконання заклинання школи Віщування 2-го рівня або вищого, ти одразу відновлюєш один уже витрачений магічний слот. Відновлюваний слот повинен бути нижчого рівня, ніж заклинання, яке ти виконуєш, і не може бути вищим 5-го рівня.

ТРЕТЄ ОКО

Починаючи з 10 рівня ти можеш використати свій вчинок, щоб збільшити свою силу сприйняття. Коли ти це робиш, вибери одну перевагу, яке триватиме, доки ти не станеш недієздатним або доки не завершиш короткий або тривалий відпочинок. Ти не можеш використовувати це уміння повторно, доки не завершиш тривалий відпочинок.

Велике усвідомлення. Ти вмієш читати на будь-яких мовах.

Бачення невидимого. Ти бачиш невидимих істот і невидимі предмети, які знаходяться у твоїй лінії огляду в межах 2 метрів.

Ефірний погляд. Твій зір простягається на Ефірну Площину в межах 12 метрів.

Темний зір. Ти здобуваєш темний зір в межах 12 метрів (пояснюється в розділі 8).

ВЕЛИКЕ ЗНАМЕННЯ

Починаючи з 14 рівня видіння у твоїх снах посилюються і малюють більш точну картину того, що має статись. Ти робиш три кидки к20 замість двох під час використання твого уміння Знамення.

ШКОЛА ВТІЛЕННЯ

Ти зосередив свої дослідження на магії, яка створює могутні стихійні ефекти, такі як крижаний холод, пекуче полум'я, гучний грім, тріскотливі блискавки та їдка кислота. Деякі втілювачі знаходять своє покликання в армії, йдучи на службу в артилерію і знищуючи ворожі армії здалеку. Інші ж використовують свої вражаючі можливості, щоб захистити слабких. А решта шукають свою власну вигоду стаючи бандитами, шукачами пригод або тиранами-початківцями.

МАЙСТЕР ВТІЛЕННЯ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювання заклинань Втілення у твою Книгу заклинань, зменшуються вдвічі.

ПОБУДОВА ЗАКЛИНАНЬ

Починаючи з 2 рівня, коли ти виконуєш руйнівне заклинання, то можеш створити відносно безпечні ділянки всередині зони ураження, на які воно не вплине. При виконанні заклинання школи Втілення, яке впливає на інших істот, яких ти бачиш, ти можеш вибрати кількість істот, рівну 1 + рівень цього заклинання. Вибрані істоти автоматично досягають успіху в кидках рятунку від цього заклинання і не отримують ушкоджень, якщо навіть за описом заклинання повинні отримати половину ушкоджень при успіху.

ПОТУЖНИЙ ЗАГОВІР

З 6 рівня твої заговори, які завдають ушкодження, впливають навіть на тих істот, які уникають основного ефекту. Якщо істота робить успішний кидок рятунку від твого заговору, вона усе одно отримує половину ушкоджень від нього (якщо є), проте вона не отримує додаткових ефектів від цього заговору.

ПОСИЛЕНЕ ВТІЛЕННЯ

Починаючи з 10 рівня, коли ти здійснюєш кидок ушкоджень для заклинання школи Втілення, ти додаєш до одного з цих кидків свій модифікатор Інтелекту.

ПЕРЕЗАВАНТАЖЕННЯ

Починаючи з 14 рівня ти можеш збільшити силу своїх найпростіших заклинань. Коли ти виконуєш заклинання чарівника 5 рівня або нижчого, яке заподіює ушкодження, ти можеш заподіяти ним максимальних ушкоджень. Це уміння не поширюється на заговори.

Коли ти вперше використовуєш це уміння, воно не завдає тобі шкоди. Проте якщо ти повторно використовуєш його перед завершенням свого тривалого відпочинку, то ти отримуєш по 2к12 ушкоджень некротичною енергією за кожен рівень заклинання відразу після того, як його виконаєш. Кожен наступний раз, при використанні даного уміння до завершення твого тривалого відпочинку ці ушкодження некротичною енергією збільшуються на 1к12. Ці ушкодження ігнорують опір та імунітет.

ШКОЛА ІЛЮЗІЇ

Ти навчаєшся магії, яка обманює почуття, затьмарює розум і дурить навіть наймудріших. Твоя магія витончена, а ілюзії, створені твоїм гострим розумом, змушують здаватися неможливе реальним. Деякі ілюзіоністи — включаючи багатьох чарівників-гномів — є трюкачами, які використовують свої заклинання у виставах. Інші, більш зловісні майстри обману, використовують свої ілюзії, щоб лякати й обманювати інших для власної вигоди.

МАЙСТЕР ІЛЮЗІЙ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювання заклинань Ілюзії у твою Книгу заклинань, зменшуються вдвічі.

ПОЛІПШЕНА НЕЗНАЧНА ІЛЮЗІЯ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, ти дізнаєшся заговір *незначна ілюзія*. Якщо тобі уже відомий цей заговір, то ти вивчаєш будь-який інший заговір чарівника на свій вибір. Цей заговір не треба враховувати до загальної кількості відомих тобі заговорів.

При виконанні *незначної ілюзії* ти можеш використовувати звукові та візуальні ефекти одночасно, єдиним заклинанням.

ПЛАСТИЧНІ ІЛЮЗІЇ

Починаючи з 6 рівня, якщо ти виконуєш заклинання школи Ілюзії тривалістю як мінімум 1 хвилина, ти можеш використати свій вчинок, щоб змінити характер цієї ілюзії

(використовуючи звичайні обмеження для цієї ілюзії), за умови, що можеш бачити цю ілюзію.

ВЛАСНА ІЛЮЗОРНІСТЬ

Починаючи з 10 рівня ти можеш інстинктивно створити ілюзорну копію себе самого у відповідь на раптову небезпеку. Якщо істота робить по тобі кидок атаки, ти можеш використати свою реакцію, щоб створити ілюзорну копію між нападником і собою. Атака автоматично промахується по тобі та знищує ілюзію.

Після використання даного уміння ти мусиш завершити короткий або тривалий відпочинок, перш ніж зможеш скористатись ним знову.

ІЛЮЗОРНА РЕАЛЬНІСТЬ

На 14 рівні ти пізнаєш секрети плетіння тіньових заклять, які роблять твої ілюзії наполовину реальними. Коли ти виконуєш заклинання Ілюзії 1-го рівня або вищого, ти можеш вибрати будь-який неживий немагічний об'єкт, який є частиною даної ілюзії, щоб зробити його реальним. Ти можеш зробити це у свій хід використавши свій бонусний вчинок, доки це заклинання триває. Об'єкт стає реальним на 1 хвилину. Наприклад, ти можеш створити ілюзію моста через розлом і тримати його реальним досить довго, щоб твої союзники могли пройти по ньому на інший бік.

Цей об'єкт не може завдавати ушкодження чи безпосередньо поранити кого-небудь.

ШКОЛА НЕКРОМАНТІЇ

Школа Некромантії вивчає вселенські сили життя, смерті та нежиті. Якщо ти зосередив свої дослідження в цьому напрямку, то ти дізнаєшся, як маніпулювати енергією, котра живить усі живі організми. У міру збільшення твоїх знань ти навчишся витягувати життєві сили істот, руйнуючи своєю магією їхні тіла та трансформуючи їх в магічну енергію, якою зможеш маніпулювати.

Завдяки їхньому тісному зв'язку зі смертю, більшість звичайних людей бачать в некромантах загрозу або навіть справжнє зло. Але не всі некроманти злі. Просто сили, якими вони управляють, зазвичай є забороненими у цивілізованому суспільстві.

МАЙСТЕР НЕКРОМАНТІЇ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювання заклинань Некромантії у твою Книгу заклинань, зменшуються вдвічі.

ПОХМУРІ ЖНИВА

На 2 рівні ти отримуєш можливість витягувати життєві сили істот, яких ти вбиваєш своїми заклинаннями. Один раз за хід, коли ти вбиваєш одну або декілька істот заклинанням 1-го рівня або вищого, ти відновлюєш своє здоров'я на суму, рівну подвоєному рівню того заклинання (або його потроєному рівню, якщо це заклинання належало школі Некромантії). Ти не отримуєш цю перевагу, коли вбиваєш конструктів або нежить.

НЕЖИВІ РАБИ

На 6 рівні ти додаєш заклинання *повсталий труп* до своєї книгу заклинань, якщо його в ній ще немає. Коли ти виконуєш *повсталий труп*, ти можеш зробити його ціллю ще один додатковий труп або купу кісток, створюючи зомбі або скелета відповідно. Кожен раз, коли ти створюєш нежить, використовуючи заклинання школи Некромантії, вона отримує додаткові переваги:

- Максимум здоров'я створеної нежиті збільшується на значення, рівне твоєму рівню чарівника.
- Створені істоти додають твій бонус майстерності до своїх кидків ушкоджень зброєю.

ЄДНАННЯ З НЕЖИТТЮ

На 10 рівні ти отримуєш опір до ушкоджень некротичною енергією, а максимум твого здоров'я стає неможливо понизити. Ти провів так багато часу в контакті з нежиттю і енергією, яка їх живить, що навчився долати її найнебезпечніші побічні ефекти.

КЕРУВАННЯ НЕЖИТТЮ

Починаючи з 14 рівня ти можеш магією підпорядкувати собі нежить, навіть якщо вона створена іншим чарівником. Використавши свій вчинок, ти можеш вибрати одну нежить, яку можеш бачити в межах 12 метрів від себе. Ця істота має зробити кидок рятунку Харизми проти СК твоїх заклинань чарівника. Якщо цей кидок успішний, ти не можеш більше використовувати це уміння на цій цілі. Якщо ж цей кидок провалений, ціль стає дружньою по відношенню до тебе і слухається твоїх команд, доки ти не використаєш це уміння знову.

Розумна нежить управляється подібним способом трохи важче. Якщо у цілі Інтелект 8 або вищий, вона робить кидок рятунку від цього уміння з перевагою. Якщо вона провалює кидок рятунку і має Інтелект 12 або вищий, вона може повторювати цей кидок рятунку в кінці кожної години, доки не досягне успіху і не звільниться від впливу цього уміння.

ШКОЛА ОГОРОДЖЕННЯ

Школа Огородження покладається на магію блокування, вигнання і захисту. Противники цієї школи кажуть, що її традиції в запереченні, а не в позитивному затвердженні. Однак ти розумієш, що припинення дії жахливих ефектів, захист слабких і відплата злу може бути чим завгодно, але тільки не філософською порожнечею. Це горде і шановне покликання.

Звані градителями, члени цієї школи стають в пригоді, коли злісні духи потребують екзорцизму, коли важливі місця повинні бути захищені від магічного шпигунства, або коли портали на інші площини існування повинні бути закриті.

МАЙСТЕР ОГОРОДЖЕННЯ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювання заклинань Огородження у твою Книгу заклинань, зменшуються вдвічі.

МАГІЧНИЙ ЗАХИСТ

Починаючи з 2 рівня ти можеш плести навколо себе магію для захисту. Коли ти виконуєш заклинання школи Огородження 1 рівня або вищого, ти можеш одночасно з цим використати частку магії для створення магічного захисту, який існує до завершення тобою тривалого відпочинку. Цей захист має здоров'я, кількість якого рівна твоєму подвоєному рівню чарівника + твій модифікатор Інтелекту. Коли ти маєш отримати ушкодження, його замість тебе отримує цей захист. Якщо ушкодження опускають здоров'я цього захисту до 0, то залишки ушкоджень отримуєш ти.

Коли у захисту залишається 0 здоров'я, він більше не може поглинати ушкодження, але його магія залишається. Якщо ти виконаєш заклинання школи Огородження 1 рівня або вищого, цей захист відновить собі кількість здоров'я, рівну подвоєному рівню виконаного тобою заклинання.

Створивши захист один раз, ти не можеш створити його знову, доки не завершиш свій тривалий відпочинок.

ПРОЕКЦІЯ ЗАХИСТУ

Починаючи з 6 рівня, коли видима тобою в межах 6 метрів істота отримує ушкодження, ти можеш використати свою реакцію, щоб поглинути ці ушкодження своїм Магічним захистом. Якщо ушкодження опускають здоров'я твого захисту до 0, то істота, яку атакували, отримує залишок цих ушкоджень.

ПОКРАЩЕНЕ ОГОРОДЖЕННЯ

Починаючи з 10 рівня, коли ти виконуєш заклинання школи Огородження, яке вимагає зробити перевірку характеристики частиною виконаного заклинання (як у випадку *контрзаклинання* чи *розсіювання магії*), ти додаєш до цієї перевірки свій бонус майстерності.

ОПІР ДО ЗАКЛИНАНЬ

Починаючи з 14 рівня ти робиш з перевагою кидки рятунку від заклинань. Крім того, ти отримуєш опір до ушкоджень від заклинань.

ШКОЛА ПРИЧАРУВАННЯ

Як адепт школи Причарування, ти знаєш, як за допомогою магії заворожити і обдурити інших істот та чудовиськ. Деякі заклинателі цієї школи є миротворцями, які підпорядковують ворожих істот, щоб ті склали зброю, або щоб жорстокі проявили милосердя. Інші ж причаровувачі є тиранами, які накладають чари на всіх, хто не бажає йти до них на службу. Існує також безліч інших чарівників, які уособлюють щось середнє.

МАЙСТЕР ПРИЧАРУВАННЯ

Коли ти вибираєш цю школу на 2 рівні, вартість і час, які ти витрачаєш на копіювання заклинань Причарування у твою Книгу заклинань, зменшуються удвічі.

ГІПНОТИЧНИЙ ПОГЛЯД

Починаючи з 2 рівня твої тихі слова і чарівний погляд магічним чином можуть запаморочити іншу істоту. Використай свій вчинок, щоб вибрати одну видиму тобою істоту в межах 1 метра від тебе. Якщо ціль може бачити або чути тебе, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості проти СК твоїх заклинань чарівника, інакше вона стане причарована тобою до кінця твого наступного ходу. Швидкість причарованої істоти падає до 0, вона стає недієздатна і візуально виглядає ураженою.

У наступні ходи ти можеш використовувати свій вчинок, щоб підтримувати цей ефект, продовжуючи його до кінця твого наступного ходу. Однак ефект припиняється, якщо ти відійдеш від цієї істоти більш ніж на 1 метр, або якщо істота не може більше ні бачити, ні чути тебе, або якщо вона отримує ушкодження.

Після закінчення ефекту, або якщо істота успішно здійснила кидок рятунку від нього, ти не можеш використовувати дане уміння проти цієї істоти, доки не завершиш тривалий відпочинок.

ІНСТИНКТИВНЕ ПРИЧАРУВАННЯ

Починаючи з 6 рівня, коли істота, яку ти бачиш в межах 6 метрів від тебе, здійснює по тобі кидок атаки, ти можеш використати свою реакцію, щоб перенаправити атаку, за умови, що є інша істота, яка знаходиться в межах досяжності цієї атаки. Істота, яка атакувала, повинна зробити кидок рятунку Мудрості проти СК твоїх заклинань чарівника. При провалі вона повинна вибрати в якості цілі іншу найближчу істоту (крім себе самої). Якщо є кілька потенційних цілей, істота, яка атакує, сама вибирає з них ціль. У разі успіху цього кидка рятунку ти не можеш використовувати дане уміння проти істоти, яка атакувала, доки не завершиш тривалий відпочинок.

Ти повинен визначитись, чи хочеш використовувати це уміння до того, як стане відомо, попала атака чи промахнулася. Істоти, яких не можна причарувати, мають імунітет до цього ефекту.

ПОСИЛЕНЕ ПРИЧАРУВАННЯ

Починаючи з 10 рівня, коли ти виконуєш заклинання школи Причарування 1-го рівня або вищого, яке націлюється тільки на одну істоту, ти можеш зробити його ціллю ще одну додаткову істоту.

ЗМІНА СПОГАДІВ

На 14 рівні ти отримуєш здатність примусити істоту забути про магічний вплив, який ти на неї наклав. Коли ти виконуєш заклинання школи Причарування, яке причаровує одну або декілька істот, ти можеш змінити сприйняття і спогади однієї з них так, що вона забуде про те, що була причарована.

Крім того, перед тим як заклинання розвіється, ти можеш використати свій вчинок, щоб спробувати змусити вибрану істоту забути деякі моменти її перебування в причарованому стані. Істота має зробити успішний кидок рятунку Інтелекту проти СК твоїх заклинань чарівника, або вона втратить спогади на кількість годин, рівну 1 + твій модифікатор Харизми (мінімум 1). Ти можеш змусити істоту забути і менший проміжок часу. Кількість забутого часу не може перевищувати тривалість самого заклинання.



ЧАРОДІЙ

Його золоті очі спалахують і чоловік простягає вперед руку, вивільняючи всепоглинальне полум'я, яке горить в його жилах. Поки пекельне полум'я вирує навколо його ворогів, шкірясті крила розкриваються у нього за спиною, і він злітає в повітря.

Напів-ельф, чиє довге волосся розвівається від магічного вітру, миттєво розводить руки в сторони і закидає голову назад. Хвилі магічної енергії проходять крізь нього і вихлюпуються в навколишній простір величезним спалахом блискавок, піднімаючи його над землею в польоті.

Напіврослик, який ховається за сталагмітом, вказує пальцем на троглодита. Вогняний струмінь спрямовується із його пальця до монстра. З усмішкою він ховається назад за скелю, не підозрюючи, що дика магія змінила колір його шкіри на яскраво-синій.

Чародії є носіями чар, дарованих їм при народженні екзотичним родоводом, потойбічним впливом або ефектом невідомих всесвітніх сил. Ніхто не може навчитися бути чародієм, так само як ніхто не може навчити, як прожити життя, достойне легенд. Чародій не обирає свою силу, сила сама обирає його.

ГРУБА МАГІЯ

Чари є частиною кожного чародія, вони наповнюють його тіло, розум і дух прихованою силою, яка чекає, доки її звільнять. Деякі чародії володіють чарами, які передались з давнього родоводу, пов'язаного з магією драконів. Інші ж несуть в собі сиру, неконтрольовану силу — хаотичний шторм, який може виплеснутися найнесподіванішим чином.

Прояв сил чародія вкрай непередбачуваний. Деякі драконівські родоводи отримують рівно одного чародія в кожному поколінні. В інших же родоводів кожен індивід може стати чародієм. У більшості випадків здатність до магії проявляється випадково. Деякі чародії не можуть назвати джерело своєї сили, в той час як інші пов'язують його з дивними подіями у своєму житті. Дотик демона, благословення дріади при народженні, або вода з містичного джерела — все це може розпалити іскру чародійського дару. Це може бути подарунок божества магії, вплив стихійних сил із Внутрішніх Площин, дотик до шаленого хаосу Лімбу або усвідомлення внутрішнього устрою реальності.

Чародії не використовують Книги заклинань, на які опираються чарівники, і, на відміну від чаклунів, не покладаються на вищого покровителя, який дарував їм заклинання. Навчившись використовувати і спрямовувати свою власну вроджену магію, вони можуть відкрити для себе нові приголомшливі способи вивільнення цієї сили.

ТАЄМНИЧІ СИЛИ

Чародії досить рідко зустрічаються у світі, тому є дуже незвичним явищем зустріти чародія, який не залучений до якоїсь пригоди. Люди з магічними силами, які течуть в їхніх жилах, дуже рано виявляють, що ці сили не можуть постійно дрімати. Магія чародіїв вимагає використання та має тенденцію вириватися самим непередбачуваним чином, якщо її ігнорувати.

Найчастіше, мотиви чародіїв, що спонукають їх на пригоди, досить туманні. Деякі шукають більш глибокого розуміння магічних сил, що впливають на них, або вештаються в пошуку розгадки свого таємничого походження. Інші ж сподіваються знайти спосіб позбавлення від свого дару, або навпаки, розкриття його повного потенціалу. Незалежно від їхніх цілей, чародії настільки ж корисні в загоні шукачів пригод, як і чарівники. Хоча чародії і не володіють безліччю заклинань, це з надлишком компенсується великою гнучкістю у використанні тих чарів, що їм відомі.

СТВОРЕННЯ ЧАРОДІЯ

Найважливішим аспектом при створенні твого чародія є джерело його сили. На самому початку ти вибираєш по-

ходження, яке може бути пов'язане з драконівським родоводом або впливом Дикої Магії, проте конкретне джерело твоєї сили визначається тільки тобою. Можливо, це сімейне прокляття, яке дісталося тобі від далеких предків? Або яка-небудь екстраординарна подія залишила своє благословення, подарувавши тобі вроджену схильність до магії, або, навіть, укрила твоє тіло дивними шрамами?

Як ти відносишся до чарівних сил, які течуть крізь тебе? Ти приймаєш їх, пробуєш освоїти чи тішишся їхньою непередбачуваною природою? Благословення це, чи прокляття? Чи шукав ти їх, або ж вони самі знайшли тебе? Чи є можливість відмовитися від них, і чи вчинив би ти так, якби міг? Що ти плануєш робити з ними? Можливо, ти відчуваєш, що був обдарований цією силою для звершення якогось вищого призначення. Або ж ти міг вирішити, що така влада дає тобі право робити все, що заманеться, і відбирати дорогоцінне у тих, хто такої сили немає. Можливо, твої сили пов'язані з могутньої фігурою, відомою у цьому світі — фейською істотою, яка благословила тебе при народженні; драконом, який змішав твою кров з краплею своєї; лічем, який створив тебе в якості експерименту; або ж божеством, яке обрало тебе носієм своєї сили.

ШВИДКЕ СТВОРЕННЯ

Ти можеш швидко створити чародія, дотримуючись цих рекомендацій. По-перше, у твоєї Харизми має бути найвищий показник. Наступною за величиною характеристикою має бути твоя Статура. По-друге, вибери передісторію «самітник». По-третє, вибери заговори *електрошок*, *морозний промінь*, *світло* та *фіглярство* разом із заклинаннями 1-го рівня *магічний постріл* та *щит*.

КЛАСОВІ УМІННЯ

Будучи чародієм, ти здобуваєш наступні класові уміння.

ЗДОРОВ'Я

Кубик Здоров'я: 1к6 за кожен рівень чародія
Здоров'я на 1 рівні: 10 + твій модифікатор Статури
Здоров'я на вищих рівнях: 1к6 (або 4) + твій модифікатор Статури за кожен рівень чародія після 1-го

ВОЛОДІННЯ

Обладунками: немає
Зброєю: Бойові посохи, дротики, кинджали, легкі арбалети, пращі
Інструментами: немає
Кидками рятунку: Статура, Харизма
Навичками: Вибери дві: Аналіз поведінки, Залякування, Містицизм, Обман, Переконливість, Релігія

СПОРЯДЖЕННЯ

Ти починаєш з наступним спорядженням в додаток до спорядження, яке отримав за свою передісторію:

- (*а*) легкий арбалет і 20 болтів або (*б*) будь-яка проста зброя
- (*а*) мішечок з компонентами або (*б*) магічний центр
- (*а*) набір дослідника підземель або (*б*) набір мандрівника
- Два кинджали

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Певна подія у твоєму минулому або у житті твоїх батьків чи предків залишила на тобі сильний відбиток і зв'язала тебе з магією. Твої заклинання живить певне джерело магії, якого б походження воно не було. Загальні правила щодо виконання заклинань дивись у розділі 10, а в розділі 11 ти знайдеш список заклинань, доступних чародієві.

ЗАГОВОРИ

На 1 рівні ти знаєш чотири заговори на твій вибір зі списку заклинань чародія. Ти вивчаєш додаткові заговори чародія на більш високих рівнях, як показано в колонці «Відомі заговори» таблиці «Чародій».

МАГІЧНІ СЛОТИ

Таблиця «Чародій» показує, скільки магічних слотів 1-го і вищих рівнів у тебе є для виконання заклинань чародія. Щоб виконати заклинання, тобі необхідно витратити магічний слот як мінімум того ж рівня, що і саме заклинання. Ти відновлюєш усі свої витрачені магічні слоти, коли завершуєш тривалий відпочинок.

Наприклад, якщо ти знаєш заклинання 1 рівня *вогняні долоні*, а у тебе є один доступний магічний слот 1-го рівня та один слот 2 рівня, ти можеш виконати *вогняні долоні* використавши будь-який із цих магічних слотів.

ВІДОМІ ЗАКЛИНАННЯ 1-ГО ТА ВИЩИХ РІВНІВ

Ти знаєш два заклинання 1 рівня на твій вибір зі списку доступних чародієві.

Колонка «Відомі заклинання» в таблиці «Чародій» показує, коли ти зможеш вивчити нові заклинання чародія на твій вибір. Рівні обраних заклинань не повинні перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота. Наприклад, коли ти досягаєш 3 рівня в цьому класі, ти можеш вивчити одне нове заклинання 1 або 2 рівня.

Крім того, коли ти отримуєш новий рівень у цьому класі, ти можеш замінити одне із вивчених заклинань чародія на інше зі списку заклинань чародія, рівень якого при цьому не повинен перевищувати рівень найвищого наявного у тебе магічного слота.

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Базовою характеристикою для виконання твоїх заклинань чародія є твоя Харизма. Ти використовуєш свою Харизму щоразу, коли заклинання посилається на твою базову характеристику. Крім того, ти використовуєш свою Харизму для визначення СК кидків рятунку від твоїх заклинань чародія, а також коли здійснюєш для них кидок атаки.

СК рятунку від заклинань = 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

Модифікатор атаки заклинань = твій бонус майстерності + твій модифікатор Харизми

ОСЕРЕДОК МАГІЇ

Ти можеш використовувати магічний центр (дивись в розділі 5) в якості осередку магії для твоїх заклинань чародія.

— ЧАРОДІЙ —

Рівень	Бонус майстерності	Очки магії	Уміння	Відомі заговори	Відомі заклинання	Рівні та кількість магічних слотів 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	—	Виконання заклинань, Магічне походження	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	2	Джерело магії	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	Метамагія	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	Підвищення характеристик	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	6	Уміння Магічного походження	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	8	Підвищення характеристик	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	10	Метамагія	5	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	12	Підвищення характеристик	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	14	Уміння Магічного походження	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	16	Підвищення характеристик	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	17	Метамагія	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Уміння Магічного походження	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Підвищення характеристик	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Магічне поновлення	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

МАГІЧНЕ ПОХОДЖЕННЯ

Вибери походження, завдяки якому твій персонаж-чародій черпає свою силу: Драконівський Родовід або Дика Магія. Обидва походження пояснені в кінці опису класу.

Цей вибір надає тобі уміння на 1, 6, 14 та 18 рівнях.

ДЖЕРЕЛО МАГІЇ

На 2 рівні ти отримуєш доступ до внутрішнього джерела магії. Це джерело виражається в очках магії, які дозволяють тобі створювати різноманітні магічні ефекти.

ОЧКИ МАГІЇ

У тебе є 2 очка магії, і їх стає більше, коли ти досягаєш вищих рівнів, як показано в колонці «Очки магії» в таблиці «Чародій». У тебе не може бути більше очок магії, ніж вказано в таблиці для твого рівня. Ти відновлюєш усі свої витрачені очки магії після того, як завершиш тривалий відпочинок.

ГНУЧКЕ ЧАКЛУНСТВО

Ти можеш витрачати очки магії, щоб отримувати додаткові магічні слоти, або навпаки, пожертвувати магічними слотами, щоб отримати очки магії. Інші способи використання очок магії ти вивчиш на вищих рівнях.

Створення магічних слотів. У свій хід ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб перетворити свої невитрачені очки магії у додаткові магічні слоти. Таблиця «Створення магічних слотів» вказує вартість створення магічних слотів різних рівнів. Ти не можеш створювати магічні слоти з рівнем вище 5-го. Створені цим способом магічні слоти зникають по завершенню тобою тривалого відпочинку.

СТВОРЕННЯ МАГІЧНИХ СЛОТІВ

Рівень магічного слота	Вартість очок магії
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Перетворення магічних слотів в очки магії. У свій хід ти можеш у використати свій бонусний вчинок, щоб перетворити свій магічний слот у кількість одиниць магії, рівну рівню перетворюваного слота.

МЕТАМАГІЯ

На 3 рівні ти отримуєш здатність підлаштовувати заклинання під свої потреби. Ти вибираєш два варіанти Метамагії з перерахованих нижче. На 10 і 17 рівні ти отримуєш ще по одному варіанту.

При виконанні заклинання ти можеш використати тільки один варіант Метамагії, якщо тільки в його описі не вказано протилежне.

АКУРАТНЕ ЗАКЛИНАННЯ

Коли ти виконуєш заклинання, яке змушує інших істот робити кидки рятунку, ти можеш захистити частину цих істот від магічного ефекту твого заклинання. Для цього ти витрачаєш 1 очко магії та вибираєш кількість істот, рівну твоєму модифікатору Харизми (мінімум одна істота). Зазначені істоти автоматично досягають успіху при кидках рятунку від цього заклинання.

ДАЛЬНЄ ЗАКЛИНАННЯ

Коли ти виконуєш заклинання, дистанція якого 1 метр або більше, ти можеш витратити 1 очко магії, щоб подвоїти дистанцію цього заклинання.

Коли ти виконуєш заклинання з дистанцією «дотик», ти можеш витратити 1 очко магії, щоб збільшити його дистанцію до 6 метрів.

НЕПОБОРНЕ ЗАКЛИНАННЯ

Коли ти виконуєш заклинання, яке змушує істоту зробити кидок рятунку для захисту від ефектів заклинання, ти можеш витратити 3 очка магії, щоб одна з цілей заклинання отримала перешкоду на свій перший кидок рятунку від цього заклинання.

НЕВЛОВИМЕ ЗАКЛИНАННЯ

Під час виконання заклинання ти можеш витратити 1 очко магії, щоб виконати його без словесного і тілесного компонентів.

ПОДВОЄНЕ ЗАКЛИНАННЯ

Якщо ти виконуєш заклинання, яке націлене лише на одну істоту, і яке не має дальність «на себе», ти можеш витратити кількість очок магії, рівну рівню цього заклинання (1 для заговорів), щоб націлитися цим же заклинанням на іншу істоту в межах його дальності. Дозволяється подвоювати лише заклинання, яке на поточному його рівні націлюється лише на одну ціль.

ПОСИЛЕНЕ ЗАКЛИНАННЯ

Коли ти кидаєш кубики ушкоджень для заклинання, ти можеш витратити 1 очко магії, щоб перекинути кількість цих кубиків ушкоджень, рівну твоєму модифікатору Харизми (мінімум один). Ти мусиш використовувати нові значення кидків.

Ти можеш скористатися варіантом Посилене заклинання, навіть якщо ти уже використав інший варіант Метамагії для цього ж заклинання.

ПРИСКОРЕНЕ ЗАКЛИНАННЯ

Якщо ти виконуєш заклинання з часом виконання «1 вчинок», ти можеш витратити 2 очка магії, щоб натомість виконати це заклинання, використавши свій бонусний вчинок.

ТРИВАЛЕ ЗАКЛИНАННЯ

Якщо ти виконуєш заклинання з тривалістю «1 хвилина» або довшою, ти можеш витратити 1 очко магії, щоб подвоїти цю тривалість, аж до максимуму в 24 години.

ПІДВИЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

При досягненні 4, 8, 12, 16 і 19 рівнів ти можеш підвищити показник однієї зі своїх характеристик на 2 або показники двох характеристик на 1. Згідно правил, за допомогою цього уміння не можна підвищувати показник характеристики вище 20.

МАГІЧНЕ ПОНОВЛЕННЯ

На 20 рівні ти відновлюєш 4 очка магії, коли завершуєш свій короткий відпочинок.

МАГІЧНЕ ПОХОДЖЕННЯ

Різні чародії називають різні джерела своєї вродженої магії. Незважаючи на різноманітність таких джерел, більшість з них можна звести до двох категорій: Драконівський родовід та Дика Магія.

ДРАКОНІВСЬКИЙ РОДОВІД

Твої вроджені чари походять від магії драконів, примішаної до твоєї крові, або успадкованої тобою. Найчастіше, чародії з таким джерелом сили можуть простежити свій родовід до могутніх чародіїв давнини, котрі укладали угоду з драконами або навіть називали себе нащадками драконів. Деякі з таких спадкових гілок добре відомі, але більшість з них приховані. Або ж чародій може бути родоначальником такої гілки, отримавши силу в результаті договору або інших надприродних обставин.

СПАДЩИНА ДРАКОНІВ

На 1 рівні ти вибираєш вид твого дракона-предка. Пов'язаний з ним вид ушкоджень пізніше використовується у твоїх уміннях.

Ти можеш говорити, читати і писати на драконівській мові. Крім того, коли ти проводиш перевірку Харизми при взаємодії з драконами, твій бонус майстерності подвоюється для цієї перевірки.



СПАДЩИНА ДРАКОНІВ

Дракон	Вид ушкоджень
Білий	Холодом
Бронзовий	Електрикою
Зелений	Отрутою
Золотий	Вогнем
Латунний	Вогнем
Мідний	Кислотою
Синій	Електрикою
Срібний	Холодом
Червоний	Вогнем
Чорний	Кислотою

СТІЙКІСТЬ ДРАКОНА

Чари, які течуть через твоє тіло, проявляють фізичні риси твоїх предків-драконів. Максимум твого здоров'я збільшується на 1 на 1-му рівні та збільшується ще на 1 за кожен рівень, який ти отримуєш в цьому класі.

Крім того, деякі ділянки твоєї шкіри вкриваються тонкою драконівською лускою. Якщо ти не носиш обладунок, то твій КО дорівнює 13 + твій модифікатор Вправності.

СПОРІДНЕНІСТЬ ЗІ СТИХІЄЮ

Починаючи з 6 рівня, якщо ти виконуєш заклинання, яке завдає ушкодження виду, пов'язаного з твоїм драконівським предком, то ти додаєш свій модифікатор Харизми до ушкоджень цього заклинання. В цей же час ти можеш витратити 1 очко магії, щоб отримати опір до цього виду ушкоджень на 1 годину.

КРИЛА ДРАКОНА

На 14 рівні ти отримуєш здатність розправити у себе за спиною драконівські крила, отримуючи при цьому швидкість польоту, рівну твоїй поточній швидкості. Ти можеш створити ці крила, використавши свій бонусний вчинок у свій хід. Крила існують, доки ти не розвієш їх бонусним вчинком у свій хід.

Ти не можеш створити свої крила, якщо носиш обладунок, якщо тільки обладунок не був спеціально для цього виготовлений. Одяг, який не пристосований під крила, може бути знищений, коли вони проростають у тебе зі спини.

ОБРАЗ ДРАКОНА

Починаючи з 18 рівня ти можеш викликати жахливий образ свого предка-дракона, оселяючи ним жах серед твоїх ворогів. Ти можеш використати свій вчинок, щоб витратити 5 очок магії та оточити себе аурою страху або дивовижі (на твій вибір) з радіусом 12 метрів. Протягом 1 хвилини, або доки ти не втратиш концентрацію (як ніби ти концентруєшся на заклинанні), кожна ворожа істота, яка починає свій хід перебуваючи в цій аурі, повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона стане причарованою (якщо ти вибрав дивовижу) або переляканою (якщо ти вибрав страх) до закінчення дії цієї аури. Істота, яка досягла успіху в цьому кидку рятунку, отримує імунітет до цієї аури на наступні 24 години.

ДИКА МАГІЯ

Твоя магія походить від диких сил хаосу, які лежать в основі світотворення. Можливо ти, в тій чи іншій формі, зазнав впливу грубої магії. А можливо, вона просочилася через портал, який вів до Лімбу, Стихійних Площин або таємничої Далекої Межі. Можливо, тебе благословили могутні феї або відзначили демони. Або ж твоя магія є випадковістю твого народження, без очевидної на те причини. Незалежно від її походження, хаотична магія вирує всередині тебе, в будь-яку мить готова вирватися назовні.

ХВИЛЯ ДИКОЇ МАГІЇ

Коли ти вибираєш Дику Магію в якості свого походження на 1 рівні, то при виконанні твоїх заклинань є вірогідність викликати хвилю Дикої Магії. Одразу після того, як ти виконав заклинання чародія як мінімум 1 рівня, Майстер може попросити тебе кинути к20. Якщо випадає 1, зроби кидок к100 згідно таблиці «Хвиля Дикої Магії» для створення випадкового магічного ефекту. Заклинання, виконане завдяки Хвилі Дикої Магії вважається надто нестабільним, щоб на нього можна було вплинути Метамагією. Також, якщо зазвичай воно вимагає концентрації, то в цьому випадку вона не потрібна — воно триватиме повну свою тривалість.

ХВИЛІ ХАОСУ

Починаючи з 1 рівня ти можеш маніпулювати силами випадковості і хаосу, щоб отримати перевагу для одного кидка атаки, перевірки характеристики або кидка рятунку. Зробивши це, тобі необхідно завершити тривалий відпочинок, перш ніж ти зможеш використати це уміння ще раз.

У будь-який момент, до того як ти відновиш це уміння, якщо ти виконаєш заклинання чародія 1 рівня, або вищого, Майстер може попросити тебе кинути кубик згідно таблиці «Хвилі Дикої Магії». Після цього ти відновлюєш використання цього уміння.

СЛУЖБА УДАЧІ

Починаючи з 6 рівня ти отримуєш можливість змінювати долю покладаючись на свою Дику Магію. Коли інша істота, яку ти бачиш, робить кидок атаки, перевірку характеристики або кидок рятунку, ти можеш використати свою реакцію, щоб витратити 2 очка магії, аби кинути 1к4 та використати результат цього кидка як бонус або штраф до кидка тієї істоти. Ти можеш зробити це уже після кидка істоти, але того як відбудуться наслідки її кидка.

КОНТРОЛЬОВАНИЙ ХАОС

На 14 рівні ти отримуєш трохи контролю над Хвилями Дикої Магії. Щоразу, коли ти робиш кидок по таблиці «Хвилі Дикої Магії», ти можеш зробити два кидки і використати будь-який із двох результатів.

РУЙНІВНІ ЗАКЛИНАННЯ

Із 18 рівня руйнівна енергія твоїх заклинань збільшується. Коли ти робиш кидок ушкоджень для заклинання, і на одному із кубиків випадає максимально можливе значення, вибери один із цих кубиків і кинь його ще раз, додаючи нове значення до ушкоджень від цього заклинання. Ти можеш використовувати це уміння тільки один раз за свій хід.

— ХВИЛЯ ДИКОЇ МАГІЇ —

к100	Ефект
01-02	Здійснюй кидок по цій таблиці на початку кожного свого ходу протягом наступної хвилини, ігноруючи результат «01-02».
03-04	Протягом хвилини ти можеш бачити невидимих істот, якщо такі знаходяться в полі твого зору.
05-06	У вільному просторі в межах 1 метра від тебе з'являється модрон, якого обирає і контролює Майстер. Цей модрон зникає через 1 хвилину.
07-08	Ти виконуєш *вогняну кулю* як заклинання 3 рівня, з центром на собі.
09-10	Ти виконуєш *магічний постріл* як заклинання 5 рівня.
11-12	Кинь к20. Твій зріст змінюється на кількість сантиметрів, рівну результату цього кидка. Якщо результат непарний, ти зменшуєшся, а якщо парний — ростеш.
13-14	Ти виконуєш заклинання *збентеження* з центром на собі.
15-16	Протягом наступної хвилини на початку кожного твого ходу ти відновлюєш собі по 5 здоров’я.
17-18	У тебе виростає довга борода з пір'я, яка залишається, доки ти не чхнеш, і в цей момент пір'я розлітається в усі сторони.
19-20	Ти виконуєш заклинання *ковзкість* з центром на собі.
21-22	Істоти отримують перешкоду на кидки рятунку від наступного заклинання, яке ти виконаєш протягом наступної хвилини, і яке вимагає зробити кидок рятунку.
23-24	Твоя шкіра забарвлюється в яскраво-синій колір. Заклинання *зняття прокляття* скасовує цей ефект.
25-26	На твоєму лобі на хвилину з'являється око. Протягом цього часу, ти отримуєш перевагу на свої перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на зір.
27-28	Протягом наступної хвилини усі твої заклинання з часом виконання «1 вчинок» можуть натомість бути виконані бонусними вчинками.
29-30	Ти телепортуєшся на відстань до 12 метрів у вільний простір на твій вибір, який бачиш.
31-32	Ти телепортуєшся на Астральну Площину до кінця твого наступного ходу, після чого повертаєшся у простір, який ти раніше займав, або в найближчий вільний до нього простір, якщо цей простір зайнято.
33-34	Ушкодження від наступного заклинання, яким ти завдаєш ушкодження протягом наступної хвилини, будуть максимальними.
35-36	Кинь к10. Твій вік змінюється на кількість років, рівну результату цього кидка. Якщо результат непарний, ти молодієш (мінімум на 1 рік). Якщо результат парний, ти старієш.
37-38	В межах 12 метрів від тебе у вільному просторі з'являються 1к6 фламфів, контрольованих Майстром, і переляканих тобою. Вони зникають через 1 хвилину.
39-40	Ти відновлюєш собі 2к10 здоров’я.
42-42	Ти перетворюєшся в горщик з квітами до початку свого наступного ходу. Будучи рослиною, ти є недієздатним і вразливим для всіх видів ушкоджень. Якщо твоє здоров’я опускається до 0, твій горщик розколюється, і ти повертаєшся у свою форму.
43-44	Протягом наступної хвилини ти можеш у кожен свій хід бонусним вчинком телепортуватись на відстань до 4 м
45-46	Ти виконуєш на себе заклинання *левітація*.
47-48	В межах 1 метра від тебе з'являється єдиноріг, якого контролює Майстер. Він зникає через 1 хвилину
49-50	Ти не можеш говорити протягом наступної хвилини. Щоразу, коли ти намагаєшся це робити, з твого рота вилітають рожеві бульбашки.
51-52	Протягом наступної хвилини поруч з тобою ширяє примарний щит, який надає бонус +2 до твого КО та імунітет до *магічного пострілу*.
53-54	Ти отримуєш імунітет до впливу алкоголю на твій організм протягом наступних 5к6 днів.
55-56	У тебе випадає усе волосся, але відростає назад через наступні 24 години.
57-58	Протягом наступної хвилини усі легкозаймисті предмети, до яких ти торкаєшся, і які не тримають і не носять інші істоти, загоряються.
59-60	Ти відновлюєш свій найнижчий витрачений магічний слот.
61-62	Протягом наступної хвилини ти повинен кричати, коли говориш.
63-64	Ти виконуєш *туманну хмару* з центром на собі.
65-66	Не більше трьох істот на твій вибір в межах 6 метрів від тебе отримують 4к10 ушкоджень електрикою.
67-68	Ти стаєш переляканим найближчою до тебе істотою до кінця твого наступного ходу.
69-70	Усі істоти в межах 6 метрів від тебе стають невидимими на 1 хвилину. Істота перестає бути невидимою, якщо атакує або виконує заклинання.
71-72	На 1 хвилину ти отримуєш опір до всіх видів ушкоджень.
73-74	Випадкова істота в межах 12 метрів від тебе стає отруєною на 1к4 годин.
75-76	Протягом наступної хвилини ти випромінюєш яскраве світло в радіусі 6 метрів. Всі істоти, які закінчують свій хід в межах 1 метра від тебе, стають осліпленими до кінця їхнього наступного ходу.
77-78	Ти виконуєш на себе заклинання *поліморф*. Якщо ти провалюєш кидок рятунку, то на час тривалості заклинання перетворюєшся в овечку.
79-80	Протягом хвилини в межах 2 метрів від тебе в повітрі пурхають ілюзорні метелики і пелюстки квітів.
81-82	Ти можеш негайно зробити один додатковий вчинок.
83-84	Всі істоти в межах 6 метрів від тебе отримують 1к10 ушкоджень некротичною енергією. Ти відновлюєш собі кількість здоров’я, рівну сумі заподіяних ушкоджень.
85-86	Ти виконуєш заклинання *віддзеркалення*.
87-88	Ти виконуєш *політ* на випадкову істоту в межах 12 м від тебе.
89-90	Ти стаєш невидимим на 1 хвилину. При цьому інші істоти не можуть чути тебе. Невидимість закінчується, якщо ти атакуєш або виконуєш заклинання.
91-92	Якщо ти загинеш протягом наступної хвилини, то ти миттєво повертаєшся до життя, ніби тебе воскресили заклинанням *реінкарнація*.
93-94	Твій розмір на 1 хвилину збільшується на одну категорію.
95-96	Ти та всі істоти в межах 6 метрів від тебе отримуєте вразливість до колотих ушкоджень протягом наступної хвилини.
97-98	Протягом наступної хвилини навколо тебе лунає тиха, неземна музика.
99-00	Ти відновлюєш усі свої витрачені очки магії.

РОЗДІЛ 4. ОСОБИСТІСТЬ ТА ПЕРЕДІСТОРІЯ

Персонажі характеризуються не лише расою і своїм класом. Вони — особистості, з власною історією, зв'язками і можливостями, що виходять за визначення класів і рас. Цей розділ описує подробиці, які відрізняють персонажів один від одного, включаючи такі основи, як ім'я та фізичний опис, правила передісторій та мов, персональні особливості та світогляд.

ОПИС ПЕРСОНАЖА

Ім'я твого персонажа і його фізичний опис можуть бути першим, що інші гравці дізнаються про нього. Тому варто подумати, як ці риси будуть відображати характер персонажа, якого ти вже намалював у своїй уяві.

ІМ'Я

Опис раси твого персонажа включає приклади імен для представників цієї раси. Вклади певний сенс у своє ім'я, навіть якщо ти просто вибираєш його зі списку.

СТАТЬ

Ти можеш грати чоловіком або жінкою, не отримуючи жодних технічних переваг або недоліків. Подумай про те, як твій персонаж відноситься до питання статі. Наприклад, чоловік жрець дроу може заперечувати традиційний поділ за статевою ознакою суспільства своєї раси, і саме тому він покинув його і відправився на поверхню.

ТІКА ТА АРТЕМІС: КОНТРАСТНІ ПЕРСОНАЖІ

Інформація з цього розділу дозволяє робити персонажів несхожими один на одного. Давай розглянемо двох людей з класом «боєць».

Тіка Вейлан родом зі світу Саги про Спис. Це зухвала дівчинка-підліток, у якої було суворе дитинство. Будучи дочкою злодія, вона втекла з дому і займалася на вулицях міста Солес тим же, що і її батько. Спробувавши пограбувати власника таверни Останній Притулок, вона попалася, але була прийнята на виховання і стала офіціанткою. Однак коли війська драконів знищили місто і спалили таверну, потреба змусила Тіку відправитись в пригоди з друзями, яких вона знала з дитинства. Її навички бійця (сковорідка так і залишилася її улюбленою зброєю) укупі з досвідом життя на вулицях дали їй знання, безцінні в кар'єрі шукача пригод.

Артеміс Ентрері виріс на вулицях Калімпорта в світі Забутих Королівств. За допомогою хитрості, сили і спритності він завойовував свій шматочок території в міських трущобах. Через кілька років він привернув увагу однієї з найвпливовіших гільдій злодіїв у місті, та, незважаючи на свій вік, був прийнятий до її лав. Артеміс став улюбленим найманим вбивцею одного з вельмож міста, який відправив його в далеку долину Крижаного Вітру, аби повернути вкрадені дорогоцінні камені. Це професійний убивця, який постійно удосконалює свої навички.

Тіка і Артеміс обидва є людьми і обидва відносяться до класу «боєць» (а також володіють знаннями спритників). У них високі значення Сили і Вправності, але на цьому їхня схожість закінчується.

ЗРІСТ ТА ВАГА

Ти можеш визначити зріст і вагу свого персонажа, використовуючи інформацію, наведену в описі твоєї раси, або ж скориставшись наведеною нижче таблицею. Подумай, як характеристики твого персонажа можуть вплинути на його зріст і вагу. Слабкий, але рухливий персонаж може бути худим, в той час як сильний і стійкий персонаж може бути високим або просто великим.

Ти можеш випадковим чином визначити зріст і вагу персонажа, використовуючи таблицю. Кидок по колонці «Модиф. зросту» визначає кількість сантиметрів, які необхідно додати до базового зросту персонажа. Так само можеш випадково визначити вагу персонажа, додавши результат кидка кубика по колонці «Модиф. ваги» до числа з колонки «Базова вага».

Наприклад, у Тіки, як у людини, зріст 160 см плюс 2к20 см. Її гравець кидає 2к20 і отримує результат 12. В результаті у Тіки зріст 172 сантиметри. Потім гравець кидає 2к8, отримує 3, та додає це число до базової ваги 50 кілограм, в результаті чого вага Тіки становитиме 53 кілограма.

ВИПАДКОВИЙ ЗРІСТ ТА ВАГА

Раса	Базовий Зріст	Модиф. Зросту	Базова Вага	Модиф. Ваги
Гном	65 см	+ 2к10	15 кг	+ 1к6
Дверг, гірський	120 см	+ 2к10	58 кг	+ 1к8
Дверг, пагорбний	115 см	+ 2к10	52 кг	+ 1к8
Драконороджений	170 см	+ 2к20	80 кг	+ 2к4
Ельф, вищий	140 см	+ 2к10	40 кг	+ 2к6
Ельф, дроу	140 см	+ 2к12	38 кг	+ 2к6
Ельф, лісовий	140 см	+ 2к20	45 кг	+ 2к6
Людина	160 см	+ 2к20	50 кг	+ 2к8
Напів-ельф	145 см	+ 2к20	50 кг	+ 2к8
Напів-орк	150 см	+ 2к20	60 кг	+ 3к6
Напіврослик	80 см	+ 2к10	15 кг	+ 1к6
Тифлінґ	150 см	+ 2к20	50 кг	+ 2к8

ІНШІ ФІЗИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ

Ти сам визначаєш вік свого персонажа, колір його волосся, очей і шкіри. Щоб внести певну особливість, ти можеш додати незвичайну або пам'ятну характеристику, таку як шрам, кульгавість або татуювання.

СВІТОГЛЯД

В істот у світах D&D є свій світогляд, який в приблизних рисах описує моральний і особистий компас. Світогляд є комбінацією двох факторів: перший відображає мораль (до-

ТІКА ТА АРТЕМІС: ДЕТАЛІ ПЕРСОНАЖІВ

Погляньте, як навіть імена відрізняють Тіку Вейлан і Артеміса Ентрері, відображаючи їхні особистості. Тіка — молода дівчина, яка вирішила довести, що вона вже не дитина, а її ім'я вельми просте. Артеміс прибув з екзотичної країни, тому й ім'я в нього загадкове.

Тіці 19 років на початку пригоди, у неї руде волосся, зелені очі, світла шкіра з веснянками і родимка на правій щоці. Артеміс невисокий і довготелесий. У нього рельєфна мускулатура, незграбні риси обличчя, високі вилиці і постійна щетина. У нього густе чорні волосся, а очі сірі і мляві — вони видають порожнечу його життя і душі.

брий, злий або нейтральний), а інший описує ставлення до суспільства і порядку (законний, хаотичний або нейтральний). Таким чином, з усіх комбінацій виходять дев'ять різних світоглядів.

Нижче наведені короткі описи дев'яти світоглядів і типова поведінка істот з цим світоглядом. Поведінка індивідуумів може значно відрізнятися від типової поведінки, і мало хто твердо виконує всі установи обраного світогляду.

Законно-добрі (ЗД) істоти здійснюють вчинки, які вважаються у суспільстві справедливими. Золоті дракони, паладини і більшість двергів є законно-добрими.

Нейтрально-добрі (НД) намагаються зробити усе можливе, щоб допомогти іншим. Багато небожителів, деякі хмарні велетні і більшість гномів є нейтрально-добрі.

Хаотично-добрі (ХД) істоти діють за власною совістю, незалежно від того, що думають про них інші. Мідні дракони, більшість ельфів і єдинороги є хаотично-добрими.

Законно-нейтральні (ЗН) індивідууми діють відповідно до закону, традицій, або особистому кодексу. Більшість монахів і деякі чарівники є законно-нейтральними.

Нейтральний (Н) світогляд у тих, хто вважає за краще триматися подалі від моральних питань і не приймати нічию сторону, роблячи те, що здається найкращим в даний час. Людоящери, більшість друїдів і багато людей є нейтральними.

Хаотично-нейтральні (ХН) істоти слідують за своїми примхами, підносячи свою особисту свободу понад усе. Багато варварів і розбійників, а також деякі барди хаотично-нейтральні.

Законно-злі (ЗЗ) істоти методично беруть те, що хочуть, в рамках кодексу, традицій, вірності, або порядку. Дияволи, сині дракони і хобгобліни законно-злі.

Нейтрально-злий (НЗ) світогляд у тих, хто робить усе, що може зійти їм з рук, не відчуваючи жалю і докорів сумління. Більшість дроу, деякі хмарні велетні і юголоти нейтрально-злі.

Хаотично-злі (ХЗ) істоти діють зі спонтанною жорстокістю, викликаною їхньою жадібністю, ненавистю чи спрагою крові. Демони, червоні дракони та орки хаотично-злі.

СВІТОГЛЯДИ У МУЛЬТИВСЕСВІТІ

Для багатьох істот світогляд є питанням морального вибору. Люди, дверги, ельфи та інші народи можуть вибрати, по якій дорозі вони йдуть — шляху добра або зла, порядку або хаосу. За легендою добрі боги, які створили раси, дарували їм вільну волю для визначення своєї долі, знаючи, що добро не можна нав'язати силою.

Злі ж божества, які створили інші раси, створювали собі рабів. У цих рас характер від народження схожий на характер їхніх божеств. Більшість орків розділяє жорстоку і дику натуру свого бога, Груумша, і тому схильні до зла. Навіть якщо орк вибере добрий світогляд, він усе своє життя буде боротися із вродженими лихими помислами (навіть напів-орки відчувають на себе вплив бога орків).

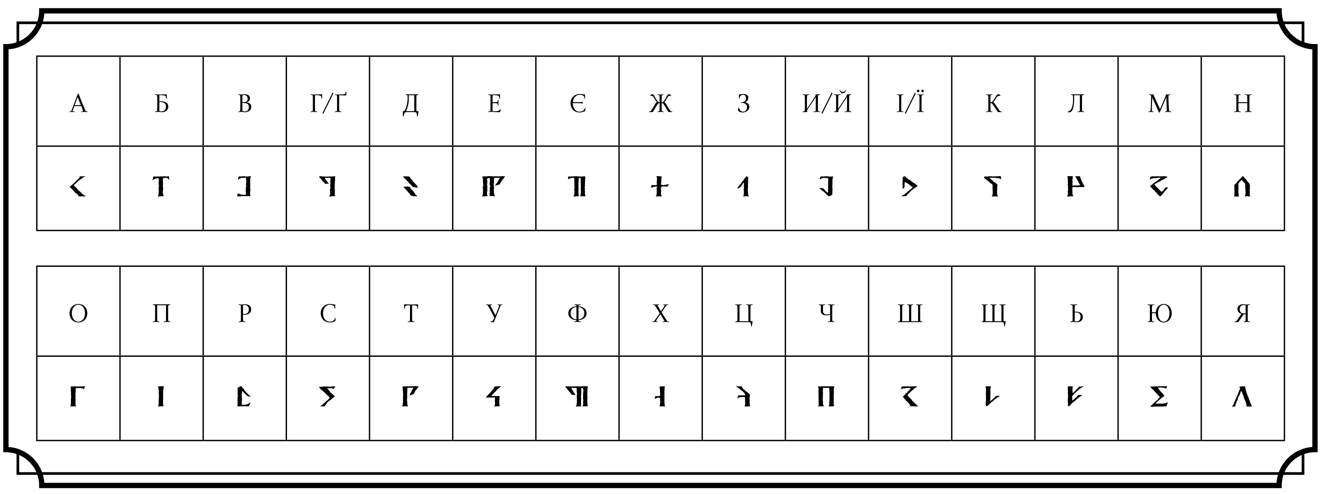
Світогляд — важлива частина природи небожителів і породжень. Дияволи не самі обирають бути законно-злими, і у них немає вродженої схильності до законно-злого світогляду. Вони законно-злі за своєю сутністю. Якщо диявол перестане бути законно-злим, він перестане бути дияволом.

Більшість істот, які позбавлені раціонального мислення, не мають світогляду як такого. Такі істоти не можуть здійснювати моральний і етичний вибір, і діють згідно тваринної природи. Акули, наприклад, дикі хижаки, але вони не злі; вони просто без світогляду.

МОВИ

Твоя раса визначає мови, на яких твій персонаж може говорити від народження, а передісторія може дати ще кілька мов на твій вибір. Запиши ці мови на своєму листі персонажа.

ДВЕРГСЬКА ПИСЕМНІСТЬ : ПРИКЛАД АЛФАВІТУ



ПОШИРЕНІ МОВИ

Мова	Типовий представник	Писемність
Велетнів	Огри, велетні	Велетнів
Гномська	Гноми	Двергська
Гоблінська	Гобліноїди	Двергська
Двергська	Дверги	Двергська
Ельфійська	Ельфи	Ельфійська
Загальна	Люди	Загальна
Напівросликів	Напіврослики	Загальна
Оркська	Орки	Двергська

ЕКЗОТИЧНІ МОВИ

Мова	Типовий представник	Писемність
Безодні	Демони	Інфернальна
Глибинна	Ілітіди, беголдери	—
Драконівська	Дракони, драконороджені	Драконівська
Інфернальна	Дияволи	Інфернальна
Небесна	Небожителі	Небесна
Первинна	Елементалі	Двергська
Підземна	Купці Підзем'я	Ельфійська
Сільван	Фейські істоти	Ельфійська

Вибирай мови з таблиці поширених мов або з тих, що вважаються поширеними у вашій кампанії. Із дозволу Майстра, ти можеш вибрати мову з таблиці екзотичних мов або таємну мову, таку як жаргон злодіїв або мову друїдів.

Деякі з цих мов на ділі є родинами мов з численними діалектами. Наприклад, Первинна мова включає діалекти акван, ауран, ігнан, і терран, по одному на кожен з чотирьох стихійних площин. Істоти, які говорять на різних діалектах однієї мови можуть спілкуватися між собою.

ПЕРСОНАЛІЗАЦІЯ

Конкретизуй особистість свого персонажа — визнач його звички, манери, переконання і недоліки, які визначають його, як унікальну особистість. Це допоможе тобі вдихнути в нього життя під час гри. Тут представлені чотири категорії персоналізації: риси характеру, ідеали, прив'язаності та слабкості. Крім цих категорій варто подумати про типові фрази, жести, хворі місця героя, і в загальному, про все, що тільки можеш уявити.

Усі передісторії, запропоновані далі, включають в себе варіанти, здатні розпалити твою уяву. Ти не зобов'язаний вибирати виключно серед них, але вони є хорошою відправною точкою.

ТІКА ТА АРТЕМІС: СВІТОГЛЯД

У Тіки Вейлан нейтрально-добрий світогляд, у неї добре серце, і вона завжди допомагає нужденним, якщо може. Артеміс законно-злий, він ні в гріш не ставить цінність життя, у всякому разі, з точки зору своєї професії вбивці.

Будучи злим персонажем, Артеміс погано підходить на роль шукача пригод. Він злий і егоїстичний, і тільки гостра необхідність чи вигода змусить його співпрацювати з іншими героями. У більшості ігор злі шукачі пригод приносять багато проблем в групах, які не поділяють їхні інтереси. Найчастіше злий світогляд мають лиходії та чудовиська.

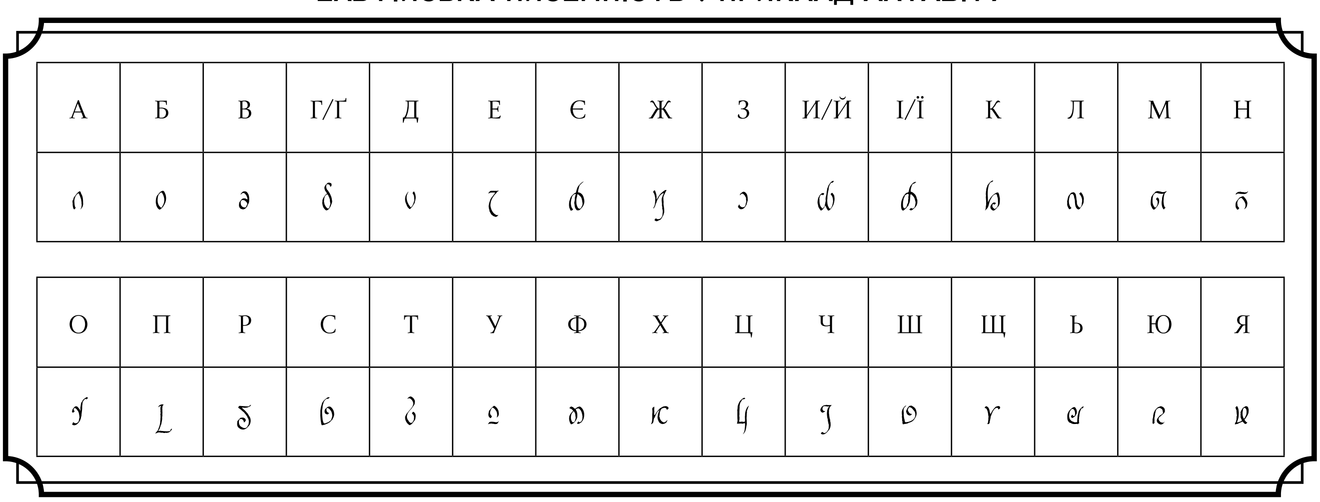
РИСИ ХАРАКТЕРУ

Визнач дві риси характеру свого персонажа. Риси характеру це простий спосіб відрізнити твого персонажа від будь-якого іншого. Ці риси повинні розповідати про твого персонажа щось цікаве і веселе. Вони повинні вказати дещо особливе, що могло б виділити його серед інших. «Я розумний» — погана риса, так як вона під підходить багатьом героям. «Я прочитав всі книги у Фортеці Свічки» говорить про інтереси твого персонажа значно більше.

Риси характеру можуть розповідати про досягнення твого персонажа, його уподобання або страхи, його манери і самооцінку. Вони можуть певним чином описувати його ігрові характеристики.

Можна придумати риси характеру, поглянувши на максимальну і мінімальну характеристику твого персонажа, і вигадати по рисі, пов'язаній з ними. Обидві можуть бути як позитивними, так і негативними. Наприклад, ти можеш намагатися подолати свої недоліки, якщо мова йде про низьку характеристику, або це може бути зайва самовпевненість і зухвалість, якщо мова йде про високий показник.

ЕЛЬФІЙСЬКА ПИСЕМНІСТЬ : ПРИКЛАД АЛФАВІТУ



ТІКА ТА АРТЕМІС: ПЕРСОНАЛІЗАЦІЯ

У Тіки і Артеміса є вагомі відмінності. Тіка Вейлан не любить хвальків і боїться висоти через невдале падіння під час її кар'єри в якості злодія. Артеміс Ентрері завжди готовий до гіршого і рухається швидко і впевнено.

Розглянемо їхні ідеали. Тіка Вейлан по-дитячому невинна, вона вірить у цінність життя і в те, що кожен може бути в чомусь добрим. Нейтрально-добрий світогляд розділяє її ідеали життя і відношення до людей. Артеміс Ентрері ніколи не піддається емоціям, він постійно випробовує себе, щоб поліпшити свої навички. Його законно-злий світогляд дає йому ідеали холоднокровності та спрагу до влади.

Прив'язаність Тіки веде нас до таверни Останній Притулок. Господар таверни дав їй шанс почати нове життя, і її дружба з шукачами пригод почалася в той час, коли вона там працювала. Руйнування таверни драконідами дає Тіці дуже серйозну причину ненавидіти їх всією душею. Її прихильність може бути описана так: «Я зроблю все, щоб покарати драконідів за руйнування Останнього Притулку».

Прив'язаність Артеміса — це дивні, майже парадоксальні відносини з Дріззтом До'урденом, рівним йому по фехтуванню і похмурій рішучості. У першій їхній битві з Дріззтом, Артеміс побачив щось особливе у своєму супротивнику і зрозумів, що його життя зміниться на краще, якщо він буде більше схожим на легендарного дроу. З тієї зустрічі Артеміс став не просто вбивцею і злочинцем — суперництво із Дріззтом перетворило його на справжнього антигероя. Його прихильність можна описати наступними словами: «Я не зупинюся, поки не стану кращим, ніж сам Дріззт До'Урден».

У обох персонажів є слабкості. Тіка Вейлан наївна і емоційно вразлива. Вона молодша за своїх товаришів, і їй прикро, що вони все ще думають про неї, як про дитину, яку вони зустріли кілька років тому. Вона може навіть піти проти своїх принципів, якщо буде вірити, що це дозволить їй довести свою зрілість перед друзями. Артеміс Ентрері захищає себе від будь-яких взаємин і просто хоче, щоб його залишили в спокої.

ІДЕАЛИ

Визнач один ідеал, який рухає твоїм персонажем. Ідеали — це речі, в які ти віриш настільки сильно, що вони визначають твої моральні принципи і лінію поведінки. Ідеали охоплюють усі аспекти життя: від життєвих цілей до переконань.

Ідеали здатні відповісти на такі питання як: Які принципи ти ніколи не зрадиш? Що змусить тебе піти на жертви? Що направляє усі твої зусилля та амбіції? Що є найважливішим у твоєму житті і чого саме ти прагнеш?

Ти можеш вибрати будь-які ідеали, які тобі сподобалися, але правильним рішенням було б відштовхуватися від твого світогляду при їх виборі. Кожна передісторія включає в себе шість варіантів ідеалів, п'ять з яких пов'язані з можливим світоглядом: закон, хаос, добро, зло, нейтральність. Остання визначає передісторію без врахування моральних або етичних норм.

ПРИВ'ЯЗАНОСТІ

Вигадай одну прив'язаність для свого персонажа. Прив'язаності визначають взаємозв'язок твого персонажа з людьми, місцями або історичними подіями. Вони пов'язують тебе з певними речами у твоїй передісторії. Вони можуть надихнути тебе на подвиги, або ж змусять тебе діяти всупереч переконанням, якщо ти раптом опинився в небезпеці. Вони можуть впливати на особистість персонажа так само сильно, як і його ідеали, визначаючи його цілі і прагнення.

Прив'язаності дозволяють відповісти на питання: Хто тобі дійсного дорогий? Яке місце має для тебе особливе значення? Про що ти дбаєш найбільше?

Твої прив'язаності можуть бути переплетені з твоїм класом, передісторією, расою та іншими аспектами твоєї біографії. Ти можеш здобувати нові прив'язаності під час пригод.

СЛАБКОСТІ

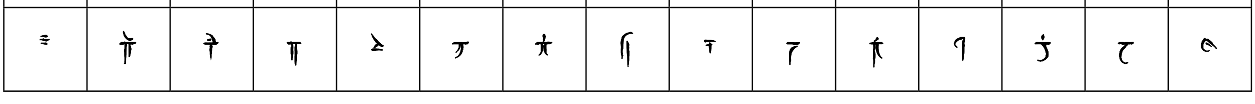
І, нарешті, вибери слабкість свого персонажа. Слабкість твого героя може виражатися в особистому ворогові, страхові, пристрасті, нестачі чого-небудь — в загальному, це все те, що можна використовувати проти тебе. Твоя слабкість дозволяє відповісти на питання: Що тебе дратує? Хто (або що) лякає тебе? Хто вважає тебе своїм ворогом?

НАТХНЕННЯ

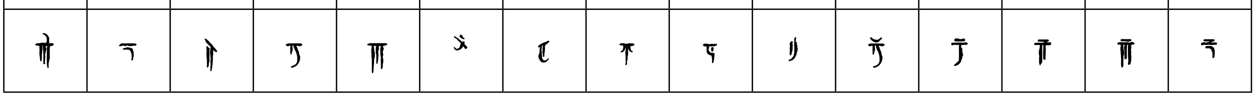
Натхнення — це правило, яке дозволяє Майстрові нагороджувати гравців за хороше відігрування рис, ідеалів, прив'язаностей і слабкостей їхніх персонажів. Використовуючи

ДРАКОНІВСЬКА ПИСЕМНІСТЬ : ПРИКЛАД АЛФАВІТУ

А	Б	В	Г/Ґ	Д	Е	Є	Ж	З	И/Й	І/Ї	К	Л	М	Н



О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ь	Ю	Я



натхнення, ти можеш краще виразити співчуття до жебраків, отримуючи перевагу в переговорах з Принцом Жебраків. Або натхнення може допомогти в захисті рідного села, коли ти чиниш опір шкідливому заклинанню чарівника, який напав на нього.

ОТРИМАННЯ НАТХНЕННЯ

Майстер може дарувати тобі натхнення у кількох випадках. Зазвичай воно дається за хороше відігрування риси характеру, слабкості або прив'язаності, або просто в драматичний момент гри. Запитай свого Майстра, за що він дає натхнення під час гри. Ти не можеш накопичувати натхнення — воно або є, або немає.

ВИКОРИСТАННЯ НАТХНЕННЯ

Якщо у тебе є натхнення, ти можеш використати його, щоб отримати перевагу на кидок атаки, кидок рятунку або перевірку характеристики.

Крім того, якщо у тебе є натхнення, ти можеш нагородити ним іншого гравця за хороше відігрування ролі, реалізацію хитромудрого рішення або просто за щось незвичайне. Коли інший персонаж робить те, що робить сюжет захопливим або цікавим, ти можеш передати йому своє натхнення.

ПЕРЕДІСТОРІЇ

Кожна історія має свій початок. Витоки історії твого персонажа можуть описувати, чому він вибрав дорогу пригод, і як він став тим, ким є. Твій боєць міг бути благородним лицарем або сивим суворим солдатом. Твій чарівник міг бути мудрецем або ремісником. Твій спритник міг бути агентом гільдії злодіїв або замаскованим блазнем.

Вибір передісторії надає тобі важливі сюжетні елементи в самобутності твого персонажа. Що змінилося у житті твого персонажа після його передісторії? Що змусило кинути свою діяльність і відправитися на пошуки пригод? Де ти взяв гроші на покупку свого спорядження, або, якщо у тебе передісторія багатія, чому у тебе більше немає грошей? Як ти вивчив навички свого класу? Що відрізняє тебе від звичайних людей, які мають таку ж передісторію?

ВОЛОДІННЯ

Кожна передісторія дає твоєму персонажу володіння двома навичками. Навички описані в розділі 7.

Крім того, більшість передісторій дають персонажу володіння одним або декількома інструментами. Інструменти і володіння ними описані в розділі 5.

Якщо персонаж отримує одне і те ж володіння із двох різних джерел, він може вибрати інше володіння того ж виду (володіння навичкою чи інструментом).

МОВИ

Деякі передісторії також дають тобі можливість вивчити мови на додаток до тих, які дає твоя раса. Дивись параграф «Мови» раніше у цьому розділі.

ТІКА ТА АРТЕМІС: ПЕРЕДІСТОРІЇ

І Тіка Вейлан, і Артеміс Ентрері, провели свої дитячі роки, як безпритульні. Пізніше Тіка підробляла в барі, але це не змінило її звичок, що дає їй володіння навичками Спритність рук і Скритність, а також володіння злодійськими інструментами. Артеміс пішов по шляху злочинності, що дає йому володіння навичками Обман і Скритність, а також володіння злодійськими інструментами та інструментами отруйника.

Зразки передісторій, описаних в цьому розділі, надають як конкретні переваги (уміння, володіння і додаткові мови), так і рекомендації по відігруванню.

СПОРЯДЖЕННЯ

Кожна передісторія передбачає володіння певним майном. Якщо ти використовуєш опціональне правило з розділу 5, і купуєш початкове спорядження за золоті монети, то ти не отримуєш початкове спорядження від своєї передісторії.

ПЕРСОНАЛІЗАЦІЯ

Кожна передісторія має набір персональних якостей, заснованих на ній. Ти можеш вибрати їх самостійно, або кинути кубик, щоб визначити їх випадково, або ж використати їх в якості рекомендацій, щоб створити власні.

ВЛАСНА ПЕРЕДІСТОРІЯ

Можливо, ти захочеш змінити деякі особливості передісторії, щоб вони краще підходили твоєму персонажу або ігровому світу. Для створення власної передісторії ти можеш замінити одне уміння на будь-яке інше, вибрати дві будь-які навички та вибрати володіння інструментами і мовами, щоб в сумі їх було не більше двох, опираючись на зразки інших передісторій. Ти можеш взяти набір спорядження з обраної передісторії або витратити золото для закупівлі спорядження, як описано у розділі 5 (якщо ти купуєш спорядження за золото, то вже не отримуєш початкове спорядження, яке дає тобі твій клас). І нарешті, вибери дві риси характеру, один ідеал, одну прив'язаність і одну слабкість. Якщо ти не можеш вибрати уміння передісторії, яке підходить саме тобі, порадься з Майстром, щоб створити своє власне.

АРТИСТ

Тобі подобається виступати на публіці. Ти знаєш, як її розважити, зачарувати і навіть надихнути. Твоя поезія може торкати серця слухачів, пробуджувати в них горе або радість, сміх або гнів. Твоя музика підбадьорює їх або змушує сумувати. Твої танці захоплюють, а жарти завжди смішні. Чим би ти не займався, твоє життя тісно пов'язане з мистецтвом.

Володіння навичками: Акробатика, Артистичність

Володіння інструментами: Набір для маскування, один вид музичних інструментів

Спорядження: Музичний інструмент (на твій вибір), подарунок від прихильниці (любовний лист, локон волосся або дрібничка), костюм, поясний кошіль із 15 зм

АМПЛУА АРТИСТА

Хороший артист володіє різноманітними амплуа. Вибери від одного до трьох амплуа з наведеної таблиці, щоб визначити, чим ти розважаєш публіку.

к10	Амплуа
1	Акробат
2	Актор
3	Блазень
4	Жонглер
5	Майстер вогню

к10	Амплуа
6	Музикант
7	Оповідач
8	Поет
9	Співак
10	Танцюрист

УМІННЯ: НА БІС

Ти завжди можеш знайти місце для виступу. Зазвичай це таверна або заїжджий двір, або ж це може бути цирк, театр або навіть двір знатного пана. У цьому місці ти отримуєш безкоштовний нічліг та їжу за скромними або комфортними стандартами (в залежності від якості закладу), при умові, що ти виступатимеш там щовечора. Крім того, твої виступи роблять тебе місцевою знаменитістю. Коли сторонні дізнаються про тебе в місці, в якому ти виступав, вони, швидше за все, будуть до тебе прихильно відноситися.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Успішні артисти можуть керувати увагою публіки, тому у них яскравий або напористий характер. Вони можуть бути романтичними, а в мистецтві і красі часто звертаються до піднесених ідеалів.

к8	Риса характеру
1	Для будь-якої ситуації я знайду підходящу розповідь.
2	Куди б я не прийшов, я починаю збирати місцеві чутки і поширювати плітки.
3	Я безнадійний романтик, який завжди шукає «когось особливого».
4	Ніхто не може довго сердитись на мене, або поруч зі мною, так як я можу розрядити будь-яку напружену атмосферу.
5	Мені подобаються образи, навіть якщо вони спрямовані на мене.
6	Мені некомфортно, коли я не перебуваю в центрі уваги.
7	Понад усе я ціную досконалість.
8	Мій настрій та наміри змінюються так само швидко, як ноти в музиці.

к6	Ідеал
1	**Краса.** Виступаючи, я роблю світ кращим. (Добрий)
2	**Традиції.** Розповіді, легенди та пісні минулого не повинні забуватися, так як вони вчать нас тому, ким ми є. (Законний)
3	**Творчість.** Світу потрібні нові ідеї та сміливі дії. (Хаотичний)
4	**Жадібність.** Я займаюся усім цим заради грошей і слави. (Злий)
5	**Народ.** Мені подобається бачити посмішки на обличчях під час виступу. У цьому-то і вся справа. (Нейтральний)
6	**Чесність.** Мистецтво повинно йти з душі та показувати, ким ми є насправді (Будь-який)

к6	Прив'язаність
1	Мій інструмент — найдорожче, що у мене є, і він нагадує мені про мою любов.
2	Хтось вкрав мій дорогоцінний інструмент, і коли-небудь я поверну його.
3	Я хочу стати знаменитим, чого б це не коштувало.
4	Я обожнюю героя зі старих оповідань, і завжди порівнюю його вчинки зі своїми.
5	Я все зроблю, щоб довести перевагу над ненависним конкурентом.
6	Я зроблю що завгодно для інших членів моєї старої трупи.

к6	Слабкість
1	Я піду на все заради слави і популярності.
2	Я не можу встояти перед гарненьким личком.
3	Я не можу повернутися додому через скандал. Неприємності такого роду немов переслідують мене.
4	Одного разу я висміяв дворянина, який все ще хоче відірвати мені голову. Це було помилкою, але я гадаю, що ще не один раз повторю її у майбутньому.
5	Я не можу приховувати свої справжні почуття. Гострий язик завжди приносить мені неприємності.
6	Я дуже стараюся виправитися, але друзям не варто на мене покладатися.

ВАРІАНТ АРТИСТА: ГЛАДІАТОР

Гладіатор — такий же артист, як менестрель або циркач, навчений перетворювати бій у мистецтво, від якого радіє натовп. Твоїм амплуа є яскраві битви, хоча ти можеш бути при цьому акробатом чи актором. При використанні уміння «На біс» ти можеш знайти локацію для виступу в місці, де розважають битвами — арену гладіаторів або таємний бійцівський клуб. Ти можеш замінити музичний інструмент у спорядженні на недорогу, але незвичайну зброю, таку як тризуб або сіті.

БЕЗПРИТУЛЬНИЙ

Ти виріс на вулиці в бідності і самотності, позбавлений батьківської турботи. Ніхто не доглядав і не дбав про тебе, і тобі довелося навчитися робити усе самому. Ти мусив постійно боротися за їжу і стежити за іншими підступними персонами, здатними обікрасти тебе. Ти спав на горищах і в провулках, мок під дощем і боровся з хворобами, не отримуючи медичної допомоги і притулку. Та незважаючи на усі труднощі, ти вижив, і зробив це завдяки своїй вправності, силі або швидкості.

Ти починаєш пригоду з сумою грошей, достатньою, щоб скромно, але впевнено прожити десять днів. Як ти отримав ці гроші? Що дозволило тобі перейти до нормального життя, подолавши злидні?

Володіння навичками: Скритність, Спритність рук
Володіння інструментами: Злодійські інструменти, набір для маскування
Спорядження: Маленький ніж, карта міста, в якому ти виріс, ручна миша, дрібничка в пам'ять про батьків, комплект звичайного одягу, поясний кошіль із 10 зм

УМІННЯ: МІСЬКІ ТАЄМНИЦІ

Ти знаєш таємні проходи міських вулиць, які дозволяють пройти там, де інші не помітять шляху. Поза боєм, ти (і союзники, яких ти ведеш) можете пересуватись по місту удвічі швидше, ніж звичайно.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Життя в злиднях залишає свій відбиток на безпритульних. У них, як правило, сильна прихильність до людей, з якими вони ділили тяготи вуличного життя, або ж вони керовані бажанням домогтися кращої долі, і, можливо, розквитатися з багатіями, які з них знущались.

к8	Риса характеру
1	У моїх кишенях багато всяких дрібничок і недоїдків.
2	Я задаю дуже багато питань.
3	Я часто забиваюсь у вузькі закутки, де ніхто не зможе дістатися до мене.
4	Я завжди сплю, притулившись спиною до стіни або дерева, стискаючи сумку з усіма своїми пожитками в руках.
5	Я не вихований, і я їм, як свиня.
6	Я переконаний, що всі, хто проявляють доброту до мене, насправді приховують злі наміри.
7	Я не люблю митися.
8	Я прямолінійно говорю про те, на що інші сміють лише натякнути, або просто замовчують.

к6	Ідеал
1	**Повага.** Усі люди, багаті вони, чи бідні, гідні поваги. (Добрий)
2	**Община.** Ми маємо піклуватися один про одного, адже ніхто інший цього не зробить. (Законний)
3	**Зміни.** Убогі піднесуться, а багачі впадуть. Зміни є природним порядком речей. (Хаотичний)
4	**Відплата.** Потрібно показати багатіям, чого варте життя і смерть в трущобах. (Злий)
5	**Люди.** Я допомагаю тим, хто допомагає мені. Це дозволяє нам вижити. (Нейтральний)
6	**Цілеспрямованість.** Я готовий довести, що гідний кращого життя. (Будь-який)

к6	Прив'язаність
1	Моє місто або село — це мій дім, і я буду захищати його.
2	Я спонсорую притулок, щоб захистити інших від того, що довелося пережити мені.
3	Я вижив лише завдяки іншому безпритульному, який передав мені знання, як виживати на вулицях.
4	Я в неоплатному боргу перед особою, що зглянулась та допомогла мені.
5	Я позбувся злиднів, пограбувавши відому людину, і тепер мене розшукують.
6	Ніхто не повинен пережити ті труднощі, через які довелося пройти мені.

к6	Слабкість
1	Якщо я в меншості, то я втечу з битви.
2	Золото в будь-якій кількості виглядає для мене як велика купа грошей, і я зроблю все, щоб його у мене стало ще більше.
3	Я ніколи нікому не довіряю, крім самого себе.
4	Я вважатиму за краще вбити когось уві сні, ніж в чесному поєдинку.
5	Це не крадіжка, якщо я взяв те, що мені потрібно більше, ніж комусь іншому.
6	Ті, хто не можуть подбати про себе, отримають те, на що заслуговують.

БЛАГОРОДНИЙ

Ти знаєш, що таке багатство, влада і привілеї. У тебе благородний титул, а твоя сім'я володіє землями, збирає податки, і має серйозний політичний вплив. Ти можеш бути розбещеним аристократом, далеким від праці і дискомфорту, колишнім торговцем, який тільки-но отримав титул, або позбавленим спадщини негідником з гіпертрофованим почуттям власного права. Або ж ти можеш бути чесним, працьовитим землевласником, який щиро піклується про тих, хто живе і працює на твоїй землі, відчуваючи за них відповідальність.

Придумай разом з Майстром належний титул і визнач, яку владу цей титул дає. Шляхетний титул не існує сам по собі — він пов'язаний з усією твоєю родиною, і яким би титулом ти не володів, ти передаси його і своїм дітям. Тобі потрібно не лише визначити свій титул, але також описати разом із Майстром твою сім'ю та її вплив на тебе.

Твій рід древній і прославлений, чи твоя сім'я заснована відносно недавно? Яким впливом вона володіє, і в якій області? Яка репутація у твоєї сім'ї серед інших місцевих аристократів? Як до тебе ставиться простий народ?

Яке місце ти посідаєш у своїй родині? Ти є спадкоємцем глави сімейства? У тебе вже є титул? Як ти ставишся до цієї відповідальності? Або, може, ти такий далекий від отримання спадщини, що всім байдуже, чим ти там займаєшся, аби не на шкоду родині? Як глава твого сімейства відноситься до твоєї кар'єри шукача пригод? Ти в хорошому положенні чи родичі цураються тебе?

Чи є у твоєї родини герб? Чи є у тебе кільце з печаткою? Може, ти одягаєшся в особливі кольори? Чи існує певна тварина, яка вважається символом твого родоводу або його духовним наставником?

Всі ці деталі допоможуть сформувати образ твоєї сім'ї в контексті світу та кампанії.

Володіння навичками: Історія, Переконливість
Володіння інструментами: Один ігровий набір
Мови: Одна на твій вибір
Спорядження: Комплект відмінного одягу, кільце-печатка, сувій з генеалогічним древом, гаманець із 25 зм

УМІННЯ: ПРИВІЛЕЇ

Завдяки знатному походженню, інші добре до тебе ставляться. Тебе приймають у вищому світі, і вважається, що у тебе є право відвідувати будь-які місця. Прості жителі що-

АЛЬТЕРНАТИВНЕ УМІННЯ: СЛУГИ

Якщо у твого персонажа передісторія благородного, ти можеш вибрати це уміння замість Привілеїв. На тебе працюють троє слуг, відданих твоїй родині. Це можуть бути помічники і слуги, а один може бути дворецьким. Це прості люди, які виконують за тебе просту роботу, проте вони не будуть за тебе битися, не підуть за тобою в небезпечні місця (такі як підземелля), і вони покинуть тебе, якщо їх будуть наражати на небезпеку або з ними будуть погано поводитися.

сили намагаються зробити тобі приємно і уникнути твого гніву, а інші високородні вважають тебе своєю рівнею. Якщо потрібно, ти можеш отримати аудієнцію місцевого дворянина.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Благородні народжуються і ростуть в особливому оточенні, а їх особистість несе відбиток цього виховання. Шляхетний титул йде вкупі із різними зобов'язаннями: відповідальністю перед сім'єю, іншими благородними (включаючи короля), народом, довіреним вашій родині, і навіть відповідальність за власний титул. Всі ці зобов'язання інші можуть використовувати проти тебе.

к8	Риса характеру
1	Я застосовую так багато лестощів, що всі, з ким я розмовляю, відчувають себе самими чудовими і важливими персонами в світі.
2	Простий народ любить мене за мою доброту і великодушність.
3	Один лише погляд на моє вбрання нищить усі сумніви в тому, що я вище всякого немитого непотребу.
4	Я багато витрачаю на те, щоб виглядати приголомшливо, і за останнім писком моди.
5	Мені не подобається бруднити руки, і я не хочу померти в якомусь неналежному місці.
6	Незважаючи на благородне походження, я не ставлю себе вище народу. У нас всіх тече однакова кров.
7	Втративши мою милість, назад її не повернеш.
8	Образиш мене — і я зітру тебе в порошок, знищу твоє ім'я, і спалю твій дім.

к6	Ідеал
1	**Повага.** Повага — мій обов'язок. Ким би ти не був, до інших потрібно ставитися з повагою, незважаючи на їхнє походження. (Добрий)
2	**Відповідальність.** Я повинен поважати тих, хто вище мене, а ті, хто нижче мене, повинні поважати мене. (Законний)
3	**Незалежність.** Я повинен довести, що впораюся і без допомоги своєї сім'ї. (Хаотичний)
4	**Влада.** Якщо візьму усю владу в свої руки, ніхто не посміє вказувати мені, що робити. (Злий)
5	**Родина.** Рідна кров — найголовніше. (Будь-який)
6	**Шляхетний борг.** Я повинен захищати тих, хто нижче мене, і піклуватися про них. (Добрий)

к6	Прив'язаність
1	Я піду на будь-який ризик, аби заслужити визнання своєї сім'ї.
2	Союз мого дому з іншою благородною сім'єю потрібно підтримувати будь-якою ціною.
3	Немає нікого важливішого за інших членів моєї родини.
4	Я закоханий в спадкоємицю роду, який зневажає моя сім'я.
5	Моя відданість правителю непохитна.
6	Прості люди повинні вважати мене своїм героєм.

к6	Слабкість
1	Я потай вважаю всіх гіршими від себе.
2	Я приховую ганебну таємницю, яка може знищити мою сім'ю.
3	Я дуже часто чув приховані образи і погрози, тому швидко впадаю в гнів.
4	У мене невпинна пристрасть до простих задоволень.
5	Весь світ обертається навколо мене.
6	Я часто накликаю ганьбу на свій рід своїми словами і діями.

ВАРІАНТ БЛАГОРОДНОГО: ЛИЦАР

У багатьох суспільствах лицарі — нижчий шар шляхетного стану, але це все одно шлях у вищий світ. Якщо хочеш бути лицарем, візьми уміння Слуги (дивись в додатку) замість Привілеїв. Один із твоїх слуг замінюється зброєносцем, який допомагає тобі, і при цьому навчається лицарству. Двоє інших можуть доглядати за твоїм конем і обладунком (вони будуть допомагати його надягати і знімати).

Будучи символом благородства та ідеалом галантної любові, ти можеш додати до спорядження прапор або подарунок від леді, якій ти вручив своє серце (вона може бути твоєю Прив'язаністю).

ГІЛЬДІЙНИЙ РЕМІСНИК

Ти — член гільдії ремісників, знавець у певній сфері, який часто мав справу з іншими майстрами. Ти міцно стоїш на ногах у цьому торговому світі, відокремлений від кайданів феодального ладу своїм талантом і багатством. Колись ти вчився у майстра під опікою гільдії, і ось тепер ти сам став таким умільцем.

Володіння навичками: Аналіз поведінки, Переконливість
Володіння інструментами: Один вид ремісничих інструментів
Мови: Одна на твій вибір
Спорядження: Один вид ремісничих інструментів (на твій вибір), рекомендаційний лист із твоєї гільдії, дорожній одяг, поясний кошіль із 15 зм

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ ГІЛЬДІЇ

Зазвичай гільдії засновують в містах, досить великих для того, щоб відразу кілька ремісників займалися однією спільною справою. Однак твоя гільдія може бути розосередженою мережею ремісників, де кожен працює у власному селищі. Визнач разом зі своїм Майстром характер твоєї

гільдії. Можеш вибрати спеціалізацію гільдії з таблиці, або можеш визначити її випадковим чином.

Будучи членом гільдії, ти знаєш, як створювати готові предмети з сировини (що зображується у твоєму володінні певним інструментом), а також орієнтуєшся в основах торгівлі і веденні бізнесу. Питання лише в тому, чи ти відмовився від торгівлі на користь пригод, або ж намагаєшся займатись і тим, і іншим одночасно.

к20	Спеціалізація гільдії
1	Алхіміки і аптекарі
2	Бляхарі, дротарі і ливарники
3	Гончарі та майстри кераміки
4	Каліграфи, писарі та нотаріуси
5	Каменярі та каменерізи
6	Картографи, землеміри і креслярі
7	Ковалі та зброярі
8	Кожум'яки , міховщики та шкіроробі
9	Кухарі та пекарі
10	Металурги і майстри обробки металу
11	Пивовари і винороби
12	Склодуви і склярі
13	Стельмахи і майстри колісних справ
14	Столяри, бондарі та майстри лучних справ
15	Суднобудівники та вітрильні майстри
16	Теслі, покрівельники і штукатури
17	Ткачі та фарбарі
18	Художники, ілюстратори та малярі
19	Шевці та чоботарі
20	Ювеліри та огранщики

УМІННЯ: ЧЛЕНСТВО В ГІЛЬДІЇ

Будучи авторитетним і шанованим членом гільдії, ти можеш користуватися особливими привілеями, які надаються цим членством. Твої товариші по гільдії при необхідності нададуть тобі житло і харчування, і навіть оплатять твої похорони. У деяких містах у гільдій є місце для збору, і там можна потенційно зустріти покровителів, союзників і найманців.

Гільдії часто володіють значною політичною владою. Якщо тебе звинуватять у злочині, гільдія може допомогти, якщо існує імовірність тебе виправдати. Завдяки гільдії ти отримуєш доступ до впливових політиків, якщо перебуваєш у своїй гільдії на хорошому рахунку.

Для таких зв'язків може знадобитися пожертвування грошей або магічних предметів в казну гільдії. Щомісяця ти повинен виплачувати гільдії 5 зм. Якщо ти пропустиш платіж, ти мусиш спочатку сплатити всі борги, і тільки тоді відновиш своє добре ім'я в гільдії.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Гільдійні ремісники мало чим відрізняються від простого народу, доки вони не відкладають свої інструменти в сторону і не починають кар'єру шукача пригод. Вони розуміють цінність важкої праці і важливість майна, але вони так само, як і інші, схильні до гріхів жадібності й егоїзму.

к8	Риса характеру
1	Я вважаю, що все, що робиться, повинно робитися правильно. Нічого не можу з цим вдіяти — я перфекціоніст.
2	Я сноб і я зверхньо дивлюсь на тих, хто не може оцінити витончене мистецтво.
3	Мені завжди потрібно знати, як все навколо влаштовано, і як треба ставитись до інших.
4	У мене багато дотепних афоризмів і є прислів'я на будь-який випадок.
5	Я грубий з тими, у кого немає моєї тяги до чесної і справедливої праці.
6	Про свою професію я можу говорити годинами.
7	Я тяжко прощаюсь з грошима, і можу безкінечно довго торгуватися.
8	Завдяки роботі я прославився, і хочу, щоб всі це цінували. Мене завжди дивує, коли інші говорять, що не чули про мене.

к6	Ідеал
1	**Спільнота.** Всі цивілізовані народи зобов'язані зміцнювати співтовариство і забезпечувати безпеку цивілізації. (Законний)
2	**Великодушність.** Талант був дарований мені, щоб я використовував його на благо усього світу. (Добрий)
3	**Свобода.** Усі повинні бути вільними, щоб жити так, як хочеться саме їм. (Хаотичний)
4	**Жадібність.** Я займаюся усім цим заради грошей. (Злий)
5	**Народ.** Я відданий своєму народові, а не фантазіям. (Нейтральний)
6	**Досконаліcть.** Я старанно працюю над тим, щоб стати у своїй справі кращим.

к6	Прив'язаність
1	Майстерня, де я навчався ремеслу, для мене — найважливіше місце в світі.
2	Я створив для декого дивовижну роботу, але порахував його не достойним свого витвору. Я все ще шукаю того, хто виявиться гідним його.
3	Я на все життя зобов'язаний гільдії за те, що вона зробила мене тим, ким я є.
4	Багатство потрібно мені для завоювання серця коханої.
5	Коли-небудь я повернуся в гільдію і доведу, що я кращий за всіх.
6	Я мщу силам зла, які знищили мою торгову справу і зруйнували моє життя.

к6	Слабкість
1	Я зроблю все, що завгодно, аби отримати щось рідкісне або дуже цінне.
2	Мені завжди здається, що мене намагаються обманути.
3	Ніхто не повинен знати, що я одного разу вкрав гроші з казни гільдії.
4	Мені завжди мало того, що у мене є — мені завжди потрібно більше.
5	Я готовий вбити заради отримання благородного титулу.
6	Я страшенно заздрю тим, хто може перевершити мою працю. Куди б я не пішов, мене оточують конкуренти.

ВАРІАНТ ГІЛЬДІЙНОГО РЕМІСНИКА: ГІЛЬДІЙНИЙ КУПЕЦЬ

Ти можеш належати не до гільдії ремісників, а до гільдії купців, караванників чи продавців. Самі ти нічого не створюєш, проте заробляєш на життя, купуючи і продаючи творіння чужих рук (або сировину, необхідну ремісникам). Твоя гільдія може бути великим торговим синдикатом (або сімейством), з капіталовкладеннями по всьому регіону. Можливо, ти перевозиш товари з одного місця в інше, на кораблі, в фургоні або каравані, або купуєш їх у бродячих торговців і продаєш в своєму маленькому магазинчику. В якійсь мірі, життя мандрівного торговця навіть ближче до пригод, ніж життя ремісника.

Замість володіння ремісничим інструментом ти можеш взяти володіння інструментами навігатора або додаткову мову. А замість наявності ремісничих інструментів ти можеш почати гру з мулом і возом.

ЗЛОЧИНЕЦЬ

Ти – досвідчений злочинець з великим послужним списком. Ти провів багато часу, знаходячись в злочинних колах, і до цих пір маєш зв'язок з підпільним світом. На відміну від звичайних людей ти близько знайомий з вбивствами, крадіжками і жорстокістю, які просочують нижчі верстви суспільства. Ти навчився виживати, нехтуючи правилами і обмеженнями, яким підкоряються інші.

Володіння навичками: Обман, Скритність

Володіння інструментами: Злодійські інструменти, один ігровий набір

Спорядження: Ломик, комплект звичайного темного одягу з капюшоном, поясний кошіль із 15 зм

ЗЛОЧИННА СПЕЦІАЛЬНІСТЬ

Існує багато різновидів злочинців: в злодійський гільдії або інший схожій організації окремі члени займаються різним промислом і грають різні ролі. Навіть злочинці-одинаки зазвичай займаються чимось конкретним.

к8	Спеціальність
1	Вишибало
2	Зломник
3	Грабіжник
4	Кишеньковий злодій
5	Контрабандист
6	Купець краденого
7	Найманий вбивця
8	Шантажист

УМІННЯ: ЗЛОЧИННІ ЗВ'ЯЗКИ

У тебе є надійна довірена особа, яка виступає в ролі твого зв'язкового в кримінальних колах. Ти вмієш отримувати і відправляти відомості зв'язному, навіть через великі відстані: наприклад, ти знаєш місцевих посильних, продажних караванників і нечистих на руку матросів, які можуть доставити для тебе повідомлення.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Злочинці на перший погляд можуть виглядати лиходіями, і багато хто з них дійсно злі. Але у деяких є такі риси, за які їх можна і пробачити. Навіть серед злодіїв є честь, проте злочинці рідко ставляться з повагою до влади та її представників.

к8	Риса характеру
1	У мене завжди є план на випадок, якщо все піде не так, як задумано.
2	Я завжди холоднокровний. Я ніколи не підвищую голос і не дозволяю емоціям керувати мною.
3	На новому місці я насамперед помічаю, де знаходяться різні цінності — або місця, де вони можуть бути заховані.
4	Я вважаю, що краще обзавестися ще один другом, аніж ще одним ворогом.
5	У мене проблеми з довірою. Ті, хто виглядають самими порядними, часто приховують безліч брудних секретів.
6	Мені наплювати на ризик. Ніколи не кажіть мені про можливі наслідки.
7	Найкращий спосіб змусити мене зробити щось — сказати мені цього не робити.
8	Мені зриває дах навіть від найменшої образи.

к6	Ідеал
1	**Честь.** Я не краду у своїх «колег». (Законний)
2	**Свобода.** Будь-які кайдани повинні бути зламані, як і ті, хто їх викував. (Хаотичний)
3	**Милосердя.** Я краду у багатіїв, щоб допомогти людям у біді. (Добрий)
4	**Жадібність.** Я зроблю все що завгодно, лиш би розбагатіти. (Злий)
5	**Дружба.** Я вірний не якимось там ідеалам, а своїм друзям. Всі інші можуть котитися до біса. (Нейтральний)
6	**Спокута.** У кожному з нас є крихта добра. (Добрий)

к6	Прив'язаність
1	Я намагаюся сплатити старий борг одному щедрому благодійнику.
2	Свої нечесно зароблені гроші я витрачаю на допомогу своїй сім'ї.
3	У мене відібрали дещо цінне, і я маю намір викрасти це назад
4	Я стану найбільшим лиходієм з усіх, які коли-небудь існували.
5	Я винен у скоєнні жахливого злочину. Сподіваюся, я зможу пробачити себе за це.
6	Близька людина загинула через мою помилку. Це не повториться знову.

к6	Слабкість
1	Коли я бачу щось цінне, я можу думати лише про те, як це вкрасти.
2	Коли я стаю перед вибором між друзями і грошима, я зазвичай вибираю гроші.
3	Якщо є якийсь план, я скоріш за все його забуду. А якщо не забуду, то просто проігнорую.
4	У мене є звичка, яка видає мене, коли я брешу.
5	Я піджимаю хвіст і тікаю, коли все складається погано.
6	Невинна людина знаходиться у в'язниці через злочини, які я вчинив. Мене це не турбує.

ВАРІАНТ ЗЛОЧИНЦЯ: ШПИГУН

Незважаючи на те, що твої здібності не надто відрізняються від здібностей зломника або контрабандиста, ти навчився застосовувати їх в іншому ключі: в якості спеціаліста по шпигунству. Цілком можливо, що ти — офіційно уповноважений агент корони, або ж ти просто продаєш здобуті відомості тим, хто більше заплатить.

МОРЯК

Ти багато років плавав на морському судні. Ти бачив могутні шторми, глибоководних чудовиськ і тих, хто хотів відправити тебе на дно. Перше кохання залишилось далеко за горизонтом, і настав час спробувати щось нове.

Виріши разом з Майстром, на якому кораблі ти до цього плавав. Це було торгове, пасажирське, дослідне або піратське судно? Наскільки воно прославилося (в хорошому або поганому сенсі)? Чи багато ти подорожував? Воно все ще на плаву, потонуло чи назавжди втрачене?

Ким ти був на борту — боцманом, капітаном, лоцманом, коком або кимось іншим? Ким був капітан і його перший помічник? Ти розлучився з екіпажем в хороших відносинах чи посварився з ними?

Володіння навичками: Атлетика, Уважність

Володіння інструментами: Інструменти навігатора, транспорт (водний)

Спорядження: кийок, 10-метрова шовкова мотузка, талісман, такий як кроляча лапка або камінь з діркою (можеш зробити кидок по таблиці «Дрібнички» з розділу 5), комплект звичайного одягу, поясний кошіль із 10 зм

УМІННЯ: ПОЇЗДКА НА КОРАБЛІ

Якщо знадобиться, ти можеш отримати безкоштовну поїздку на вітрильнику для себе і своїх супутників. Це може бути твій старий корабель, або інший корабель, з яким ти перебуваєш в хороших відносинах (можливо, ним командує твій колишній напарник). Тобі надають послугу, тому ти не можеш встановлювати розпорядок і прокладати маршрут. Майстер повідомить, скільки часу піде на плавання. В обмін на безкоштовну поїздку від тебе і твоїх супутників очікують обов'язкову допомогу екіпажу під час плавання.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Моряки бувають грубими, але на їхніх плечах лежить тягар відповідальності за збереження життя екіпажу, тому на них, частіше всього, можна покластися. Життя, проведене на кораблі, формує їхні погляди і найважливіші звички.

ВАРІАНТ МОРЯКА: ПІРАТ

Ти провів молодість серед страшних піратів — безжальних головорізів, які навчили тебе виживати серед акул і дикунів. Ти займався пограбуванням у морях, і не одну душу відправив у солону пучину. Ти добре знайомий зі страхом та кров'ю, і заслужив сумнівну репутацію у багатьох портових містах.

Якщо ти вирішиш, що під час плавань по морю ти займався піратством, можеш вибрати уміння Погана репутація (дивись в додатку) замість уміння Поїздка на кораблі.

АЛЬТЕРНАТИВНЕ УМІННЯ: ПОГАНА РЕПУТАЦІЯ

Якщо у твого персонажа передісторія моряка, можеш вибрати це уміння замість уміння Поїздка на кораблі.

Де б ти не опинився, тебе бояться через твою репутацію. Перебуваючи в цивілізованому поселенні, ти можеш безкарно здійснювати невеликі злочини, такі як відмова платити за їжу в таверні або виламування дверей в магазині, оскільки жителі побояться повідомити про тебе владі.

к8	Риса характеру
1	Друзі знають, що завжди можуть на мене покластися.
2	Я старанно працюю, щоб потім можна було добре відпочити.
3	Мені подобається заходити в нові порти і знаходити друзів за кухлем елю.
4	Я готовий прибрехати, головне щоб вийшла гарна розповідь.
5	Для мене бійка в таверні — відмінний спосіб познайомитися з новим містом.
6	Я ніколи не відмовлюся від парі.
7	Я лаюся, як банда неотесаних орків.
8	Мені подобається, коли робота виконана, особливо якщо її можна доручити комусь іншому

к6	Ідеал
1	**Повага.** Корабель тримається цілим завдяки взаємній повазі капітана і екіпажу. (Добрий)
2	**Справедливість.** Всі ми робимо одну справу, і нагороду повинні ділити порівну. (Законний)
3	**Свобода.** Море — це свобода, свобода йти куди завгодно і робити що завгодно. (Хаотичний)
4	**Влада.** Я хижак, а інші кораблі в морі — моя здобич. (Злий)
5	**Команда.** Я відданий екіпажу, а не ідеалам. (Нейтральний)
6	**Цілеспрямованість.** Коли-небудь у мене буде свій корабель, і я прокладу курс куди захочу. (Будь-який)

к6	Прив'язаність
1	В першу чергу я вірний своєму капітанові, все інше — вторинне.
2	Найважливіше — це корабель, а екіпаж і капітани постійно змінюються.
3	Я завжди буду пам'ятати свій перший корабель.
4	У гавані в мене є кохана, погляд якої вартий того, щоб залишити заради неї море.
5	Якось мені виплатили не повну частку з доходу, і я хочу повернути собі належне.
6	Безжальні пірати вбили мого капітана і майже всю команду, розграбували корабель, і залишили мене вмирати. Моя помста буде страшною.

к6	Слабкість
1	Я виконую накази, навіть якщо вважаю, що вони несправедливі.
2	Я буду брехати до останнього, аби не робити зайву роботу.
3	Коли хтось кидає мені виклик, я ніколи не відступлюся, якою б небезпечною не була ситуація.
4	Почавши пити, я не можу зупинитися.
5	Не можу нічого вдіяти, але гроші у мене розходяться дуже швидко.
6	Моя гордість колись мене погубить.

МУДРЕЦЬ

Ти провів багато років, осягаючи таємниці мультивсесвіту. Ти читав рукописи, вивчав сувої, і спілкувався з найбільшими експертами у цікавих для тебе темах. Все це зробило тебе знавцем в своїй області.

Володіння навичками: Історія, Містицизм
Мови: Дві на твій вибір
Спорядження: Флакон чорнил, письмове перо, невеликий ніж, лист від мертвого колеги з питанням, на яке ти поки що не можеш відповісти, комплект звичайного одягу, поясний кошіль із 10 зм

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

Щоб визначити область досліджуваного тобою знання зроби кидок по таблиці нижче або вибери один з варіантів самостійно.

к8	Спеціалізація
1	Академік із зіпсованою репутацією
2	Алхімік
3	Астроном
4	Бібліотекар
5	Дослідник
6	Писар
7	Професор
8	Учень чарівника

УМІННЯ: ДОСЛІДНИК

Якщо ти намагаєшся вивчити або згадати інформацію, якою ти не володієш, ти часто знаєш, де і від кого її можна отримати. Зазвичай це бібліотека, скрипторій, університет, інший мудрець або інша вчена істота. Майстер може вирішити, що потрібне знання є таємницею і зберігається в практично недоступному місці, або ж що воно взагалі недоступне. Пошуки найглибших таємниць всесвіту можуть вимагати окремої пригоди або навіть цілої кампанії.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Мудрецями стають після тривалих занять, і особистість таких осіб відображає життя в постійному навчанні. Перебуваючи в постійному пошуку мудрості, вони високо цінують знання та досконалість.

к8	Риса характеру
1	Я використовую багатоскладні слова, що створюють враження освіченості.
2	Я прочитав всі книги в найбільших бібліотеках світу — або, принаймні, так всім розказую.
3	Я звик допомагати тим, хто не так розумний як я, і терпляче всім все пояснюю.
4	Найбільше на світі я люблю таємниці.
5	Перш ніж прийняти рішення, я вислухаю аргументи обох сторін спору.
6	Я … говорю … повільно … коли розмовляю … з ідіотами, … тобто … практично … завжди.
7	У соціальній взаємодії я жахливо незграбний.
8	Я переконаний, що інші хочуть вкрасти мої таємниці.

к6	Ідеал
1	**Знання.** Шлях до сили і самовдосконалення лежить в знаннях. (Нейтральний)
2	**Краса.** Краса веде нас до того, що є істинним. (Добрий)
3	**Логіка.** Емоції не повинні перешкоджати логічному мисленню. (Законний)
4	**Свобода.** Ніщо не повинно приховувати нескінченні варіанти всіх можливих наслідків. (Хаотичний)
5	**Влада.** Знання — шлях до влади і контролю. (Злий)
6	**Самовдосконалення.** Мета мого вченого життя — самовдосконалення. (Будь-який)

к6	Прив'язаність
1	Я повинен захищати своїх учнів.
2	У мене є древній текст, що містить жахливу таємницю, і який не повинен потрапити в чужі руки.
3	Я працюю над збереженням бібліотеки, університету, скрипторія або монастиря.
4	Праця усього мого життя — це серія томів, присвячена певній галузі знань.
5	Усе своє життя я шукаю відповідь на одне питання.
6	Заради знань я продав душу. Коли-небудь я сподіваюся зробити великий подвиг і повернути її собі

к6	Слабкість
1	Мене легко відволікти, пообіцявши інформацію.
2	Побачивши демона, більшість закричить і втече. Я ж зупинюся і буду вивчати його анатомію.
3	Для розкриття древніх таємниць можна пожертвувати сучасною цивілізацією.
4	Я уникаю очевидних рішень, користуючись хитромудрими.
5	Я розмовляю, не думаючи, чим часто ображаю інших.
6	Заради порятунку свого або чужого життя я б видав будь-яку таємницю.

НАРОДНИЙ ГЕРОЙ

У тебе був низький соціальний стан, але долею тобі було приготовано дещо більше. Жителі твого рідного села уже вважають тебе своїм героєм, але тобі було призначено боротися з тиранами і чудовиськами, які загрожують іншим.

Володіння навичками: Виживання, Догляд тварин

Володіння інструментами: Один вид ремісничих інструментів, транспортний засіб (наземний)

Спорядження: Ремісничі інструменти (один вид на твій вибір), лопата, залізний горщик, звичайний одяг, поясний кошіль з 10 зм

ВИЗНАЧАЛЬНА ПОДІЯ

Ти займався звичайною для селянина справою. Можливо, ти обробляв землю, працював у шахті, прислужував дворянину, пас худобу, рубав дерева або копав могили. Але потім сталося щось, що втягнуло тебе у великі пригоди. Вибери або визнач випадково визначальну подію, яка зробила тебе героєм серед твого народу.

к10	Визначальна подія
1	Я дав відсіч прислужникам тирана.
2	Я врятував народ від природного катаклізму.
3	Я бився один на один із жахливим чудовиськом.
4	Я обікрав продажного торговця, щоб допомогти бідним.
5	Я очолив ополчення, відбивши напад ворога.
6	Я вдерся в замок тирана і вкрав зброю для свого народу.
7	Я вчив селян, як використовувати звичайні інструменти в якості зброї проти солдатів тирана.
8	Лорд скасував ненависний закон після того, як я виступив з акцією протесту.
9	Небожитель, фея або інша подібна істота благословила мене чи відкрила таємницю мого народження.
10	Вступивши в армію лорда, я отримав хороше звання і заслужив подяку.

УМІННЯ: СІЛЬСЬКА ГОСТИННІСТЬ

Ти – виходець з простого народу, і тому легко знаходиш з ними спільну мову. Ти можеш знайти місце, щоб сховатися, відпочити або підлікуватися серед простолюдинів, якщо тільки ти не загрожуєш їм. Вони вкриють тебе від представників закону і тих, хто шукає тебе, але своїми життями за тебе вони ризикувати не стануть.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Народний герой — один з простого народу. Багато з них вважають своє походження позитивною стороною, а не вадою, і їхнє рідне поселення залишається назавжди дуже важливим для них.

к8	Риса характеру
1	Я суджу інших за вчинками, а не словами.
2	Якщо хтось в біді, я завжди готовий прийти на допомогу.
3	Замисливши щось, я прямолінійно йду до мети, незважаючи на перешкоди.
4	У мене загострене почуття справедливості, і в суперечці я завжди шукаю саме чесне рішення.
5	Я впевнений у своїх здібностях, і намагаюся вселити таку ж упевненість в інших.
6	Нехай думають інші. Я вважаю за краще діяти.
7	Я неправильно вимовляю довгі слова, коли намагаюся виглядати розумнішим.
8	Я швидко втомлююся. Коли вже я знайду свою долю?

к6	Ідеал
1	**Повага.** Потрібно ставитися один до одного із гідністю та повагою. (Добрий)
2	**Справедливість.** Закон не повинен робити ні для кого винятків, і ніхто має стояти вище закону. (Законний)
3	**Свобода.** Тирани не повинні пригнічувати народ. (Хаотичний)
4	**Міць.** Якщо я стану сильнішим, я зможу брати те, що захочу — адже я цього заслуговую. (Злий)
5	**Щирість.** Немає нічого хорошого в тому, що ти прикидаєшся тим, ким не є. (Нейтральний)
6	**Доля.** Ніхто і ніщо не зіб'є мене з шляху до вищого покликання. (Будь-який)

к6	Прив’язаність
1	У мене є сім'я, але я не знаю, де вона. Сподіваюся, коли-небудь я побачу їх знову.
2	Я працював на землі, я люблю землю, і я буду захищати землю.
3	Один шляхтич мене дико побив, і я зганяю свій гнів на всіх забіяках, яких зустрічаю.
4	Мої інструменти — символ мого колишнього життя, і я ношу їх, щоб не забувати свого коріння.
5	Я захищаю тих, хто не може захистити себе сам.
6	Я мрію, щоб та, кого я кохав у дитинстві, розділила зі мною долю.

к6	Слабкість
1	Тиран, який править в моїх землях, ні перед чим не зупиниться, аби вбити мене.
2	Я сліпо вірю в своє призначення, і не помічаю ні своїх недоліків, ні смертельних небезпек.
3	Ті, хто знають мене молодим, знають мою саму ганебну таємницю, і саме тому я ніколи не повернуся додому.
4	Я беззахисний перед принадами великого міста, особливо перед пияцтвом.
5	Я таємно вважаю, що було б добре стати тираном і самому правити землями.
6	Я не довіряю союзникам.

ПРИСЛУЖНИК

Ти провів своє життя, служачи в храмі, присвяченому якомусь конкретному богу або пантеону богів. Ти — посередник між царством небесним і світом живих. Ти проводив священні ритуали і приносив жертвоприносення для того, щоб ті, хто молився, могли постати перед ликом богів. Ти не обов'язково є жерцем — вчинення священних обрядів не те ж саме, що напрямок божественної сили.

Вибери божество, пантеон богів або напівбожественну сутність із тих, що перераховані в додатку Б або запропоновані твоїм Майстром, і придумай разом з Майстром природу твого релігійного служіння. Ти був молодшим прислужником в храмі, який з дитинства допомагає священикам? Або ти верховний жрець, який отримав бачення, як можна послужити своєму богу? Можливо, ти — лідер невеликого культу, який не має свого храму, або навіть представник окультних сил, який раніше служив жахливому володареві, але згодом відрікся від нього.

Володіння навичками: Аналіз поведінки, Релігія

Мови: Дві на твій вибір

Спорядження: Святий символ (подарований тобі у знак подяки за служіння), молитовник або молитовний барабан, 5 паличок пахощів, ряса, комплект звичайного одягу, поясний кошіль із 15 зм.

УМІННЯ: ПРИТУЛОК ДЛЯ ВІРУЮЧИХ

Ти і твої супутники можете розраховувати на безкоштовне лікування і догляд в храмах, святинях і інших подібних місцях, присвячених твоїй вірі, проте вам доведеться надати матеріальні компоненти для заклинань, якщо в цьому буде необхідність. Ті, хто поділяють твою віру, можуть забезпечити тобі (але тільки тобі) скромне існування.

У тебе також можуть бути зв'язки з конкретним храмом, присвяченим твоєму божеству або пантеону, в якому у тебе є житлова кімната. Поки ти перебуваєш з цим храмом в хороших відносинах, і знаходишся неподалік від нього, ти можеш попросити у його служителів допомоги, якщо це не поставить їх життя під загрозу.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Служителі вивчають історію та догмати своєї віри, і на їхні звички та ідеали впливає їхнє ставлення до храмів, святинь та ієрархій. Їхньою слабкістю може бути лицемірство або єретична ідея, або ідеал чи прихильність, зведена до гротеску.



к8	Риса характеру
1	Я ідеалізую конкретного героя своєї віри і постійно посилаюся на його вчинки і звершення.
2	Я завжди шукаю спільну мову навіть із найзапеклішими ворогами, співпереживаючи їм, і тягнучись до примирення.
3	Я бачу знамення в кожній події і вчинкові. Боги намагаються говорити з нами, потрібно лише прислухатися.
4	Ніщо не може похитнути мій оптимізм.
5	При будь-якій підставі я цитую (або перебріхую) священні тексти і притчі.
6	Я терпимо (або нетерпимо) відношусь до інших вірувань, і поважаю (або засуджую) поклоніння іншим богам.
7	Я люблю хорошу їжу, випивку і високе товариство представників свого храму. Життя без усього цього мене дратує.
8	Я пробув у храмі занадто довго, і мені бракує досвіду взаємодії з людьми за його межами.

к6	Ідеал
1	**Традиції.** Ми повинні зберегти та захистити стародавні традиції богослужіння і здійснення священних таїнств. (Законний)
2	**Милосердя.** Незважаючи на витрачені зусилля, я завжди намагаюся допомогти тим, хто в нужді. (Добрий)
3	**Зміни.** Ми повинні допомагати привносити у світ зміни, яких вимагають наші божества. (Хаотичний)
4	**Влада.** Я сподіваюся одного разу піднятися на саму вершину своєї релігійної ієрархії. (Законний)
5	**Віра.** Я вірю, що моє божество направляє мене. І в те, що старанна робота завжди буде винагороджена. (Законний)
6	**Цілеспрямованість.** Я шукаю шанс довести, що я гідний благословення свого божества, здійснюючи діяння відповідно до його вчень. (Будь-який)

к6	Прив'язаність
1	Я не пожалію свого здоров'я, аби знайти древню втрачену реліквію моєї віри.
2	Одного разу я помщуся розбещеним представникам верховної ієрархії свого храму, які оголосили мене єретиком.
3	Я зобов'язаний своїм життям священику, який подбав про мене, коли померли мої батьки.
4	Усе, що я роблю — для простих людей.
5	Я піду на все що завгодно, аби захистити свій храм.
6	Я намагаюся зберегти священні тексти, які мої вороги вважають єретичними і намагаються знищити.

к6	Слабкість
1	Я не проявляю поблажливості до інших, але до себе я ще більш суворий.
2	Я занадто сильно довіряю тим, хто має владу в моїй церковній ієрархії.
3	Моя побожність часто призводить до того, що я сліпо вірю всім, хто сповідує мою релігію.
4	Я непохитний у своїх переконаннях.
5	Я насторожено ставлюся до незнайомців і завжди чекаю від них найгіршого.
6	Один раз вибравши ціль, я стаю одержимим нею, наносячи шкоду всім іншим аспектам мого життя.

САМІТНИК

Значну частину свого життя ти прожив на самоті — або в закритій громаді, такій як монастир, або взагалі в ізоляції. Далеко від галасливого товариства ти відшукав тишу, спокій, а можливо, і відповіді на важливі для себе питання.

Володіння навичками: Медицина, Релігія
Володіння інструментами: Набір травника
Мови: Одна на твій вибір
Спорядження: Контейнер для сувоїв, повністю набитий твоїми молитвами і дослідженнями, тепла ковдра, звичайний одяг, набір травника, 5 зм

ЖИТТЯ В УСАМІТНЕННІ

Чому ти жив в ізоляції, і через що ти обірвав своє усамітнення? Придумай разом зі своїм Майстром точну природу свого усамітнення, або визнач її по таблиці, випадковим чином.

к8	Життя в усамітненні
1	Я шукав духовне просвітлення.
2	Я був вигнаний за злочин, якого не скоював.
3	Я покинув суспільство після події, яка змінила моє життя.
4	Мені потрібно було тихе місце для роботи над картиною, книгою, музичним твором або маніфестом.
5	Мені потрібна була громада, близька до природи, далеко від цивілізації.
6	Я був наглядачем древніх руїн або реліквій.
7	Я був пілігримом, що шукав істоту, місце або реліквію.
8	Я обрав ізольовану общину згідно з поглядами моєї віри.

УМІННЯ: ОДКРОВЕННЯ

Тихе усамітнення в довгому відлюдництві дало тобі доступ до великого одкровення. Точна природа цього одкровення залежить від характеру твого усамітнення. Це може бути істина про всесвіт, божество, впливових створінь на зовнішніх площинах, або сили природи. Це може бути місце, яке ніхто і ніколи не бачив. Ти міг виявити щось, що давно було забуто, або знайти реліквію минулого, здатну переписати історію. Це може бути інформація, яка здатна завдати шкоди тим, хто вигнав тебе, і тим самим стала причиною твого повернення в суспільство.

Придумай разом з Майстром деталі свого одкровення і його вплив на кампанію.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Деяким самітникам комфортно живеться на самоті, а інші прагнуть повернутися в суспільство. Як би ти не ставився до самотності, таке життя вплинуло на твою життєву позицію та ідеали. Деякі навіть божеволіють від довгих років далеко від суспільства.

к8	Риса характеру
1	Я так довго прожив в ізоляції, що рідко говорю, вважаючи за краще жести і нечасте мугикання.
2	Я абсолютно спокійний, навіть у найбільш стресових ситуаціях.
3	У лідера моєї громади були висловлювання для будь-якої ситуації, і я прагну поділитися цією мудрістю.
4	Я страшенно співпереживаю всім, хто страждає.
5	Мені незнайомий етикет і суспільні очікування.
6	Я пов'язую все, що відбувається зі мною, з грандіозним задумом космічного масштабу.
7	Я часто поринаю в роздуми, відволікаючись від свого оточення.
8	Я працюю над великою філософською теорією і люблю тих, хто розділяє мої ідеї.

к6	Ідеал
1	**Загальне благо.** Мої дари призначені для всіх, я не повинен використовувати їх лише для себе. (Добрий)
2	**Логіка.** Емоції не повинні затьмарювати наше бачення того, що є істинним і справедливим, а також наше логічне мислення. (Законний)
3	**Вільнодумство.** Пошуки та інтерес — стовпи прогресу. (Хаотичний)
4	**Сила.** Самотність і спостереження — шлях до містичної та магічної сили. (Злий)
5	**Сам живи і другим не заважай.** Втручаючись у справи інших, завдаєш одних лише проблем. (Нейтральний)
6	**Самопізнання.** Пізнаєш себе — пізнаєш усе навколо. (Будь-який)

к6	Прив’язаність
1	Найважливіші для мене люди — це інші самітники, які жили поруч (або мій орден).
2	Я усамітнився, щоб сховатися від тих, хто розшукує мене. Коли-небудь я сам кину їм виклик.
3	Я все ще шукаю просвітлення, яке постійно вислизає від мене.
4	Я усамітнився, тому що закохався в особу, з якою мені не судилося жити.
5	Якщо моє одкровення збудеться, світ буде приречений на загибель.
6	Моя ізоляція дозволила пізнати велике зло, знищити яке можу один я один.

к6	Слабкість
1	Тепер, повернувшись у світ, я занадто сильно захоплююся його радощами.
2	Я приховую темні, кровожерливі думки, які не покидають мене ні після ізоляції, ні після медитацій.
3	Я категоричний в мисленні та підході до життя.
4	Я дозволяю жадобі брати верх над дружбою і гармонією.
5	Я дуже сильно ризикую, прагнучи знайти втрачені частинки знань.
6	Мені подобається зберігати таємниці, і я ними ні з ким ними не ділюся.

ІНШІ САМІТНИКИ

Ця передісторія передбачає усамітнення в навчаннях і молитві. Якщо ти хочеш грати жителем суворої дикої місцевості, який уникає інших істот, спробуй взяти передісторію чужинця. З іншого боку, якщо тобі потрібна більш релігійна спрямованість, можеш взяти передісторію прислужника. Ти навіть можеш бути шарлатаном, який видає себе за мудреця чи святого, і який обманює набожних дурнів.

СОЛДАТ

Скільки ти себе пам'ятаєш, у твоєму житті завжди була війна. З молодості ти проходив тренування, вчився використовувати зброю і обладунки, вивчав техніку виживання та ведення бою. Ти міг бути учасником армії певної держави або загону найманців, а може, був місцевим ополченцем під час війни.

Вибравши цю передісторію, визнач разом з Майстром, у якій військової організації ти брав участь, до якого звання ти дослужився, і що тобі за цей час довелося пережити. Це була регулярна армія, міська варта чи сільське ополчення? Можливо, це була приватна армія охоронців дворянина або самостійний бродячий загін найманців?

Володіння навичками: Атлетика, Залякування

Інструменти: Один ігровий набір, один вид транспорту (наземний)

Спорядження: Військова відзнака, трофей з убитого ворога (кинджал, зламаний меч або шматок прапора), набір ігрових кубиків або колода карт, комплект звичайного одягу, поясний кошіль із 10 зм

СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

Будучи солдатом, ти виконував особливу роль. Здійсни кидок к8 або вибери один із варіантів самостійно:

к8	Спеціалізація
1	Офіцер
2	Розвідник
3	Піхотинець
4	Кавалерист

к8	Спеціалізація
5	Лікар
6	Інтендант
7	Знамененосець
8	Обслуговуючий персонал (кухар, коваль, ін.)

УМІННЯ: ВІЙСЬКОВЕ ЗВАННЯ

Будучи солдатом, ти заслужив звання. Солдати, вірні військової організації, до якої ти раніше належав, все ще визнають твою владу і вплив, і вони підкоряться тобі, якщо їхнє звання нижче твого. За допомогою свого звання ти можеш впливати на інших солдатів і брати в тимчасове користування просте спорядження або коней. Можливо, тебе пропустять всередину військового табору або фортеці, якщо до твого звання поставляться з повагою.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Жахи війни, вкупі з жорсткою дисципліною військової служби залишають сліди на всіх солдатах, формуючи їхні ідеали, створюючи прив'язаності, а також залишаючи на них шрами, як фізичні, так і ментальні.

к8	Риса характеру
1	Я завжди ввічливий і шанобливий.
2	Мене мучать спогади про війну. Не можу забути те насильство, яке мені довелося побачити.
3	Я втратив багато друзів, і тепер тяжко заводжу нових.
4	У мене багато надихаючих і застережних оповідань з військового минулого, придатних практично до будь-якої бойової ситуації.
5	Я можу спокійно дивитися у вічі пекельної гончої, і навіть не зморгнути
6	Мені подобається бути сильним і трощити речі.
7	У мене грубе почуття гумору.
8	Я вирішую проблеми прямолінійно. Просте рішення — найкращий шлях до успіху.

к6	Ідеал
1	**Вище благо.** Наш жереб — віддати свої життя заради інших. (Добрий)
2	**Відповідальність.** Я роблю те, що повинен, і підкоряюся тим, кого вважаю вище себе. (Законний)
3	**Незалежність.** Якщо сліпо слідувати наказам, потрапляєш під стопу тиранії. (Хаотичний)
4	**Міць.** У житті, як і на війні, завжди перемагає найсильніший. (Злий)
5	**Живи і не заважай іншим.** Ідеали не варті того, щоб заради них вбивати або воювати. (Нейтральний)
6	**Нація.** Моє місто, нація і народ — ось що найголовніше. (Будь-який)

к6	Прив'язаність
1	Я як і раніше готовий віддати своє життя за тих, кому поклявся служити.
2	Дехто врятував мені життя на полі битви. З тих пір я ніколи не покидаю друзів, що залишилися в бою.
3	Моя честь — моє життя.
4	Ніколи не забуду нищівної поразки, якої зазнав наш загін (або ворога, який влаштував це).
5	Ті, хто борються поруч зі мною, гідні того, щоб за них померти.
6	Я борюся за тих, хто не може постояти за себе сам.

к6	Слабкість
1	Одне чудовисько, з яким ми колись бились, до цих пір змушує мене тремтіти від страху.
2	Я мало поважаю тих, хто не довів, що є гідним воїном.
3	В одній битві я зробив жахливу помилку, яка коштувала багатьом життя — і я зроблю що завгодно, аби це залишалося в таємниці.
4	Лють до ворогів засліплює мене і робить безрозсудним.
5	Я підкоряюся закону, навіть якщо закон викликає страждання.
6	Я скоріше з'їм свій обладунок, ніж визнаю, що був неправий.

ЧУЖИНЕЦЬ

Ти виріс в глушині, далеко від цивілізації та її благ. Ти бачив міграцію стада, чий розмір був більше лісу, виживав при температурі, яку городянам і не уявити, і насолоджувався такою самотою, при якій на багато миль навколо ти був єдиною розумною істотою. Дика природа просочує твоє тіло, будь ти кочовиком, дослідником, самітником, мисливцем-збирачем або навіть мародером. Навіть в невідомому місці ти знайдеш для себе щось, що тобі уже знайоме.

Володіння навичками: Атлетика, Виживання

Володіння інструментами: Один вид музичних інструментів

Мови: Одна на твій вибір

Спорядження: Посох, капкан, трофей з убитої тварини, комплект одягу мандрівника, поясний кошіль із 10 зм

ЗАНЯТТЯ

Ти був у незвичайних місцях і бачив таке, що інші не можуть навіть уявити. Подумай, які далекі землі ти відвідав, і як вони на тебе вплинули. Можеш зробити кидок по таблиці нижче, щоб визначити, чим ти займався в глушині, або ж можеш зробити цей вибір самостійно.

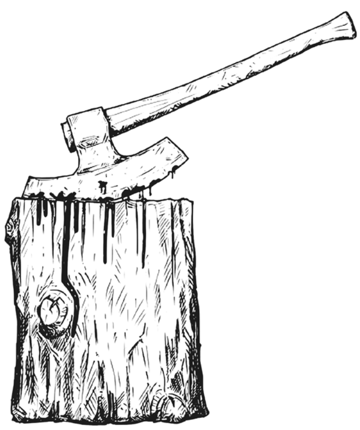
к10	Заняття
1	Вигнанець
2	Кочовик
3	Лісник
4	Мародер
5	Мисливець за головами
6	Мисливець-збирач
7	Пасткар
8	Переселенець
9	Пілігрим
10	Проповідник

УМІННЯ: МАНДРІВНИК

Ти відмінно запам’ятовуєш карти і місцевість, і завжди можеш згадати загальні властивості місцевості, поселення, та інші особливості в околицях. Крім того, ти кожен день можеш знаходити їжу і прісну воду для себе і п’яти інших союзників, за умови, що навколо тебе можливо знайти ягоди, дичину, воду і так далі.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Чужинців, яких у цивілізованих народах часто вважають грубими і неотесаними, не приваблює життя в містах. Зв'язки племені, клану, сім’ї і належне місце в природі — ось найважливіші прихильності чужинців.



к8	Риса характеру
1	Мною керує жага пригод, яка і вивела мене з дому.
2	Я піклуюсь про друзів, як ніби б вони були сліпими кошенятами.
3	Одного разу я пробіг 40 кілометрів без зупинки, щоб попередити свій клан про наближення орди орків. Якщо знадобиться, я повторю цей подвиг знову.
4	Для будь-якої ситуації у мене є уроки, витягнуті зі спостережень за природою.
5	Я не розумію багатих і вихованих. Гроші і хороші манери не врятують тебе від голодного вовка.
6	Я часто беру щось до рук, незграбно кручу його та, іноді, ламаю.
7	Я набагато комфортніше почуваюся серед звірів, ніж серед людей.
8	Мене дійсно виростили вовки.

к6	Ідеал
1	**Зміни.** Життя – воно як пори року, постійно змінюється, і ми повинні мінятися разом з ним. (Хаотичний)
2	**Процвітання.** Кожен повинен чинити так, щоб усе плем'я було задоволене. (Добрий)
3	**Честь.** Якщо я осоромлю себе, я осоромлю увесь свій клан. (Законний)
4	**Міць.** Найсильніший має право наказувати. (Злий)
5	**Природа.** Світ природи набагато важливіший від будівель цивілізації. (Нейтральний)
6	**Слава.** Я повинен завойовувати славу в боях, для себе і свого клану. (Будь-який)

к6	Прив’язаність
1	Моя сім'я, клан або плем'я — найважливіші речі в моєму житті, навіть коли вони далеко від мене.
2	Я вважаю особистою образою осквернення дикої місцевості на моїй батьківщині.
3	Я зганяю свій жахливий гнів на лиходіях, які знищили мої землі.
4	Я останній зі свого племені, і повинен зробити так, щоб наші імена увійшли до легенд.
5	Мені являються страшні бачення майбутньої катастрофи, і я зроблю все, щоб їй запобігти.
6	Я повинен створювати нових дітей, які будуть підтримувати моє плем'я.

к6	Слабкість
1	Я дуже залежний від елю, вина та інших спиртних напоїв.
2	У повноцінному житті немає місця для обережності.
3	Я пам'ятаю всі отримані образи і таю злобу на всіх своїх кривдників.
4	Я не дуже довіряю представникам інших рас, племен і спільнот.
5	На будь-які негаразди я майже завжди відповідаю насильством.
6	Не думайте, що я буду рятувати тих, хто не може сам про себе подбати. Виживає найсильніший, а слабші гинуть, і це – нормально.

ШАРЛАТАН

Ти добре знаєш людей. Ти розумієш, що ними рухає, і можеш розпізнати їхні найпотаємніші бажання лише через пару хвилин після початку розмови. Кілька навідних запитань, і ось ти вже читаєш їх, немов книжки, написані для дітей. Це корисний талант, і ти цілком готовий використовувати його собі на благо.

Ти знаєш, чого люди хочуть, і ти даєш їм це, або ж обіцяєш дати. Почуття здорового глузду має змушувати людей триматися подалі від тих речей, які звучать занадто добре, щоб бути правдою. Але здоровий глузд кудись випаровується, коли ти поруч. Пляшка з рожевою рідиною обов'язково вилікує цю бридку висипку, а ця чудодійна мазь (усього на-всього пригоршня жиру змішаного зі срібним пилом) без сумніву поверне молодість і енергійність. Усі ці чудеса, звичайно, звучать неправдоподібно, але ти знаєш, як піднести їх так, щоб вони здавалися вкрай вигідною пропозицією.

Володіння навичками: Обман, Спритність рук

Володіння інструментами: Набір для маскування, набір для фальсифікації

Спорядження: Комплект відмінного одягу, набір для маскування, пристосування для шахрайства на твій вибір (десять запечатаних пляшок з підфарбованою рідиною, набір шулерських кубиків, колода мічених карт або кільце з печаткою якогось уявного герцога), поясний кошіль із 15 зм

УЛЮБЛЕНА АФЕРА

У кожного шарлатана є свій улюблений підхід до здійснення афер. Вибери одну аферу, на яку ти найчастіше покладаєшся.

к6	Афера
1	Я мухлюю в азартних іграх.
2	Я підробляю монети або документи.
3	Я втираюсь до людей в довіру, щоб потім грати на їхніх слабкостях і наживатися за їх рахунок.
4	Я міняю особистості, немов рукавички.
5	Я займаюся вуличним шахрайством а допомогою спритності своїх рук.
6	Я переконую людей, що ця купа мотлоху варта їхніх кровно зароблених грошей.

УМІННЯ: ПІДРОБЛЕНА ОСОБИСТІСТЬ

Ти створив собі другу особистість, включно зі всіма необхідними документами, знайомствами і маскуванням, які дозволяють тобі перевтілюватись у цей образ. В додаток до цього, ти можеш підробляти папери, включаючи офіційні документи і особисті листи, якщо раніше бачив приклад подібного документа або почерк, який намагаєшся скопіювати.

ПРОПОЗИЦІЇ ПО ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ

Шарлатани — яскраві персонажі, що ховаються за створюваними масками. Вони є відбитками того, що інші хочуть бачити, у що інші вірять, і як інші бачать світ. Їхню справжню натуру може мучити совість, постійна недовіра, або на них може полювати старий ворог.

к8	Риса характеру
1	Я легко починаю і розриваю стосунки, і постійно перебуваю в пошуку нового партнера.
2	У мене в запасі є жарти на всі випадки життя, особливо на ті, де гумор взагалі недоречний.
3	Лестощі — мій улюблений спосіб домогтися бажаного.
4	Я природжений гравець, і не можу втриматися від ризику, якщо на кону стоїть щось вартісне.
5	Я постійно брешу, часто навіть без найменшої на те причини.
6	Сарказм і образи — мої улюблені прийоми.
7	Я ношу із собою різні святі символи, і звертаюсь до тих божеств, які краще підходять для кожного конкретного випадку.
8	Я тягну до кишені все, що погано лежить і має хоч якусь цінність.

к6	Ідеал
1	**Незалежність.** У мене волелюбна натура — ніхто не сміє вказувати мені, що робити. (Хаотичний)
2	**Чесність.** Я ніколи не виберу своєю жертвою людей, які знаходяться в тяжкому становищі. (Законний)
3	**Милосердя.** Я розподіляю здобуті гроші між людьми, які їх дійсно потребують. (Добрий)
4	**Винахідливість.** Я ніколи не йду тією самою стежкою. (Хаотичний)
5	**Дружба.** Матеріальні блага приходять і йдуть геть, а друзі залишаються. (Добрий)
6	**Прагнення.** Я збираюся стати кимось значучим у цьому житті. (Будь-який)

к6	Прив'язаність
1	Я перейшов дорогу не тій людині, і повинен постійно піклуватись про те, щоб мені, та моїм близьким, не нашкодили.
2	Я всім зобов'язаний своєму наставнику — жахливій людині, яка, цілком імовірно, гниє зараз у якійсь в'язниці.
3	Десь живе моя дитина, яка не знає про мене. І заради неї я намагаюся зробити цей світ кращим.
4	Я – нащадок шляхетного роду, і коли-небудь заберу свої землі та титул у тих, хто їх украв.
5	Впливовий лиходій вбив дорогу мені людину. Одного дня я йому все-таки помщуся.
6	Я відібрав усе в людини, яка того не заслуговувала. Я прагну спокутувати свою провину, але швидше за все ніколи себе не пробачу.

к6	Слабкість
1	Я не можу встояти перед гарненьким личком.
2	Я постійно в боргах. Я витрачаю свої нечесно нажиті гроші швидше, ніж їх здобуваю.
3	Я переконаний в тому, що ніхто не зможе обдурити мене, бо я сам майстер дурити інших.
4	Я дуже жадібний до золота. І не можу протистояти ризику, якщо в цьому замішані гроші.
5	Я не можу стриматись і не обманути чи обдерти людей, які живуть краще за мене.
6	Я ненавиджу себе за це, але я втечу, щоб врятувати свою власну шкуру, якщо раптом запахне смаженим.

РОЗДІЛ 5. СПОРЯДЖЕННЯ

Ринки міст заповнені найрізноманітнішими покупцями і продавцями: тут і ковалі дварфів, і ельфи-різьбярі по дереву, і фермери-напіврослики, і гноми-ювеліри, не кажучи вже про людей різних етносів і культур. У найбільших містах продається практично все, від плетених кошиків і тренувальних мечів до екзотичних спецій і вишуканих нарядів.

Ну а шукачам пригод важлива наявність у продажу зброї, обладунків, рюкзаків, мотузок і подібних товарів, так як від хорошого спорядження залежить виживання в підземеллях і диких пустках. Цей розділ описує звичайні і екзотичні товари, які стануть у нагоді під час пригод.

ПОЧАТКОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ

Коли ти створюєш персонажа, ти отримуєш спорядження, різновид якого визначається твоїм класом і передісторією. В якості альтернативи, ти можеш отримати золоті монети та купити собі спорядження самостійно. Кількість одержуваних монет дивись в таблиці «Початковий капітал».

Ти сам вирішуєш, як твій персонаж отримав це початкове спорядження. Воно може бути успадковано, або персонаж міг поступово купувати його протягом життя. Ти міг отримати зброю, обладунок і рюкзак на військовій службі. Ти навіть міг у свій час вкрасти своє спорядження. Зброя, наприклад, може бути сімейною цінністю, яка передається з покоління в покоління.

ПОЧАТКОВИЙ КАПІТАЛ

Клас	Гроші
Бард	5к4 × 10 зм
Боєць	5к4 × 10 зм
Варвар	2к4 × 10 зм
Друїд	2к4 × 10 зм
Жрець	5к4 × 10 зм
Монах	5к4 зм
Паладин	5к4 × 10 зм
Слідопит	5к4 × 10 зм
Спритник	4к4 × 10 зм
Чаклун	4к4 × 10 зм
Чарівник	4к4 × 10 зм
Чародій	3к4 × 10 зм

МАЙНО

Майно в світах D&D приймає різні форми. Добробут твого персонажа може вираховуватись монетами, дорогоцінними каменями, товарами, предметами мистецтва, тваринами та іншим майном. Селяни торгують товарами, обмінюють одні речі на інші і платять податки зерном та сиром. Дворяни торгують або правами, такими як право на видобуток копалин, право будувати або займатися фермерством, або золотими злитками, які замінюють їм монети. Із монетами зазвичай мають справу тільки торговці, шукачі пригод та ті, хто надають професійні послуги за плату.

МОНЕТИ

Монети роблять різного номіналу, на основі відносної вартості металу, з якого вони виготовлені. Найчастіше зустрічаються монети трьох видів: золоті монети (зм), срібні монети (см) та мідні монети (мм).

На одну золоту монету персонаж може купити поясний кошіль, 10 метрів хорошої мотузки або козу. Досвідчений (але не віртуозний) ремісник може заробити одну золоту монету в день. Золота монета — стандартна одиниця вимірювання багатства, навіть якщо при цьому самі монети не використовуються. Коли торговці обговорюють угоди, товари і послуги, які коштують сотні тисяч золотих монет, обмін такою шаленою кількістю монет не відбувається. Просто це одиниця виміру багатства, і справжній обмін проводиться золотими злитками, кредитними листами або цінними товарами.

Одна золота монета коштує десять срібних монет, поширених серед простого народу. Срібна монета оплачує один день чорнороба, флягу лампового масла або одну ніч на убогому заїжджому дворі.

Одна срібна монета коштує десять мідних монет, поширених серед чорноробів і жебраків. За одну мідну монету можна купити свічку, смолоскип або шматочок крейди.

Іноді в купах скарбів трапляються незвичайні монети, виготовлені з інших дорогоцінних металів. Монети з електрума (ем) і платини (пм) були в обігу в древніх імперіях і королівствах, і при оплаті ними вони іноді викликають підозри. Монета з електрума коштує п'ять срібних монет, а з платини — десять золотих.

Стандартна монета важить 10 грам, так що сто будь-яких монет важать один кілограм.

СТАНДАРТНІ НОРМИ ОБМІНУ

Монета	мм	см	ем	зм	пм
Мідна (мм)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
Срібна (см)	10	1	1/5	1/10	1/100
Електрумна (ем)	50	5	1	1/2	1/20
Золота (зм)	100	10	2	1	1/10
Платинова (пм)	1,000	100	20	10	1

ПРОДАЖ СКАРБІВ

У підземеллях, які ти досліджуєш, можуть попадатись скарби, спорядження, зброя, обладунки та інші речі. Зазвичай скарби і дрібнички продаються після повернення в місто або інше поселення, за умови, що ти знайдеш покупців, зацікавлених у твоєму товарі.

Обладунки, зброя та інше спорядження. Зазвичай зброя, обладунки та інше спорядження без видимих дефектів продається за половину вартості. Зброя і обладунки чудовиськ рідко знаходяться в придатному для продажу стані.

Магічні предмети. Продаж магічного предмета це справа нелегка. Можна знайти когось, хто купить настойку або сувій, але інші предмети по кишені тільки найбагатшим дворянам. І навпаки, ти не знайдеш у вільному продажу

магічних предметів і заклинань, за винятком кількох найпоширеніших видів. Вартість магічних предметів набагато вища від золота, і про це не варто забувати.

Коштовне каміння, ювелірні вироби та предмети мистецтва. Ці предмети продаються на ринку за їхню повну вартість, і ти можеш їх або обміняти на грошовий еквівалент, або використовувати замість валюти. Якщо скарб дуже цінний, то Майстер може попросити, щоб ти спочатку відшукав відповідного покупця.

Товари. На пограниччі багато хто веде натуральний обмін. Так само як і дорогоцінні камені, товари (залізні злитки, мішки з сіллю, домашня худоба) продаються на ринку за повну вартість та можуть використовуватися як валюта.

ОБЛАДУНКИ ТА ЩИТИ

Світи D&D — широке полотно, виткане з різноманітних культур, де кожна знаходиться на своєму технологічному рівні. Тому шукачам пригод можуть попастися найрізноманітніші обладунки, від шкіряних курток і кольчуг до дорогих лат. Таблиця «Обладунки» наводить характеристики найпоширеніших обладунків, розділених на три категорії: легкі, середні та тяжкі. Багато воїнів доповнюють обладунки щитом.

Таблиця «Обладунки» показує вартість, вагу і інші властивості найпоширеніших обладунків в світах D&D.

Володіння обладунком. Хто завгодно може одягти обладунок або пристебнути щит до руки. Але тільки той, хто знає, як носити обладунок, може носити його ефективно. Твій клас дає тобі володіння деякими видами обладунків. Якщо ти носиш обладунок, яким не володієш, ти отримуєш перешкоду на всі перевірки характеристик, кидки рятунку та кидки атак, які використовують твою Силу або Вправність, а також ти не можеш виконувати заклинання.

ВАРІАНТ: ПІДГІН СПОРЯДЖЕННЯ

У більшості кампаній можна носити і використовувати будь-яке знайдене спорядження в рамках здорового глузду. Наприклад, огрядний напів-орк не зможе втиснутися в шкіряний обладунок напівнрослика, а гном заплутається в мантії хмарного велетня.

Майстер може посилити цей реалізм. Наприклад, обладунок, виготовлений під одну особу, не підійде іншій без значних змін, а уніформа вартового може виглядати помітно чужорідною, якщо шукач пригод одягне її для маскування.

За цим додатковим правилом, коли шукачі пригод знаходять обладунок, одяг або інший схожий предмет, призначений для носіння, їм потрібно відвідати виробника обладунків, кравця, кожум'яку або іншого фахівця, який піджене цей предмет для них. Вартість цієї роботи становить від 10 до 40 відсотків від ринкової вартості предмета. Майстер може визначити вартість шляхом 1к4 × 10 або самостійно вирішити, яку призначити ціну, опираючись на загальну суму.

Клас Обладунку (КО). Обладунок захищає власника від атак. Надітий обладунок (і щит) визначає твій базовий Клас Обладунку.

Тяжкі обладунки. Більш важкі обладунки заважають власнику вільно і тихо переміщатися. Якщо в колонці обладунку написано «Сил 13» або «Сил 15», то цей обладунок зменшує швидкість власника на 2 метри, якщо його показник Сили менше від вказаного.

Скритність. Якщо в колонці обладунку написано «Перешкода», то його власник робить з перешкодою перевірки Вправності (Скритності).

Щити. Щит виготовляється з дерева або металу, і тримається однією рукою. Використання щита збільшує КО на 2. Ти можеш отримувати перевагу тільки від одного щита.

— ОБЛАДУНКИ —

Обладунок	Ціна	Клас Обладунку (КО)	Сила	Скритність	Вага
Легкі обладунки					
Гамбесон	5 зм	11 + модифікатор Впр	—	Перешкода	3.5 кг
Шкіряний	10 зм	11 + модифікатор Впр	—	—	4.5 кг
Клепаний	45 зм	12 + модифікатор Впр	—	—	6 кг
Середні обладунки					
Шкурний	10 зм	12 + модифікатор Впр (макс. 2)	—	—	5.5 кг
Кольчужна сорочка	50 зм	13 + модифікатор Впр (макс. 2)	—	—	9 кг
Лускатий обладунок	50 зм	14 + модифікатор Впр (макс. 2)	—	Перешкода	20 кг
Нагрудник	400 зм	14 + модифікатор Впр (макс. 2)	—	—	9 кг
Панцир	750 зм	15 + модифікатор Впр (макс. 2)	—	Перешкода	18 кг
Тяжкі обладунки					
Байдана	30 зм	14	—	Перешкода	18 кг
Кольчуга	75 зм	16	Сил 13	Перешкода	25 кг
Бригантина	200 зм	17	Сил 14	Перешкода	27 кг
Лати	1,500 зм	18	Сил 15	Перешкода	30 кг
Щити					
Щит	10 зм	+2	—	—	3 кг

ЛЕГКІ ОБЛАДУНКИ

Легкі обладунки, виготовлені з легких і тонких матеріалів, носять спритні шукачі пригод, оскільки ті дають захист, але при цьому не обмежують рухливість. Якщо ти носиш легкий обладунок, при визначенні Класу Обладунку ти додаєш свій модифікатор Вправності до базового числа, наданого обладунком.

Гамбесон. Гамбесон — обладунок, який складається з прошитих шарів тканини і вати.

Шкіряний. Нагрудник і плечі цього обладунку виготовлені зі шкіри, вивареної в олії. Решта частини обладунку зроблені з більш м'яких і гнучких матеріалів.

Клепаний. Виготовлений з міцної, але гнучкої шкіри, клепаний обладунок посилений тісно розташованими шипами або заклепками.

СЕРЕДНІ ОБЛАДУНКИ

Середні обладунки пропонують кращий захист, ніж легкі, але трохи сковують рух. Якщо ти носиш середній обладунок, при визначенні Класу Обладунку до базового числа, наданого обладунком, ти додаєш свій модифікатор Вправності, але не більше +2.

Шкурний. Цей грубий обладунок складається з товстого хутра і шкур. Зазвичай їх носять племена варварів, злі гуманоїди та інші народи, у яких немає інструментів і матеріалів для створення більш якісних обладунків.

Кольчужна сорочка. Зроблена з переплетених металевих кілець, кольчужна сорочка носиться між шарами одягу або шкіри. Цей обладунок надає помірний захист торсу і заглушує дзвін кілець кольчуги зовнішнім покриттям.

Лускатий обладунок. Цей обладунок складається зі шкіряної куртки і поножей (а також, можливо, окремої спідниці), покритих шматочками металу, які перекривають один одного, стаючи схожими на рибну луску. У комплект входять рукавиці.

Нагрудник. Цей обладунок складається з підігнаного металевого панцира, що носиться з підкладкою зі шкіри. Незважаючи на те, що руки і ноги залишаються практично без захисту, цей обладунок добре захищає життєво важливі органи, даруючи власнику достатню рухливість.

Панцир. Панцир складається зі сформованих металевих пластин, які покривають більшу частину тіла власника. У них не входить захист для ніг, окрім простих поножей, закріплених шкіряними ременями.

ТЯЖКІ ОБЛАДУНКИ

З усіх видів броні, тяжкі обладунки надають найкращий захист. Ці комплекти обладунків покривають все тіло і створені для захисту від самих різноманітних атак. Їх вагу та навантаження можуть витримати тільки самі треновані воїни.

Тяжкий обладунок не дозволяє додавати до Класу Обладунку твій модифікатор Вправності, але і не накладає штраф, якщо модифікатор Вправності негативний.

Байдана. Це шкіряний обладунок з пришитими до нього товстими кільцями. Ці кільця підсилюють обладунок, захищаючи від ударів мечів та сокир. Байдана гірша від кольчуги, і зазвичай її носять тільки ті, хто не можуть дозволити собі кращий обладунок.

Кольчуга. Виготовлена з переплетених металевих кілець, кольчуга включає також шар стьобаної тканини, що надівається під низ, аби запобігти натиранню, і пом'якшує удари. У комплект входять рукавиці.

Бригантина. Цей обладунок складається з вузьких вертикальних металевих пластин, приклепаних до шкіряної підкладки, що носиться поверх шару вати. З'єднання захищаються кольчужним полотном.

Лати. Лати складаються зі сформованих металевих пластин, які покривають усе тіло. У комплект лат входять рукавиці, важкі шкіряні чоботи, шолом із забралом, і товстий шар вати. Ремінці і пряжки розподіляють вагу по всьому тілу.

ОДЯГАННЯ ТА ЗНЯТТЯ ОБЛАДУНКІВ

Час, необхідний для надягання і зняття обладунків, залежить від їхнього виду.

Час одягання. Ця колонка вказує, скільки часу потрібно для одягання обладунку. Ти отримуєш КО від обладунку тільки якщо ти витратив потрібний час на його одягання.

Час зняття. Визначає, стільки часу потрібно для зняття обладунку. Якщо тобі допомагають, зменши час удвічі.

ОДЯГАННЯ ТА ЗНЯТТЯ ОБЛАДУНКІВ

Вид	Час одягання	Час зняття
Легкий	1 хвилина	1 хвилина
Середній	5 хвилин	1 хвилина
Важкий	10 хвилин	5 хвилин
Щит	1 вчинок	1 вчинок

ЗБРОЯ

Твій клас надає тобі володіння деякими видами зброї, відображаючи спрямованість твого класу та спорядження, яке ти, швидше за все, будеш використовувати. І не важливо, чим ти озброєний, мечем або луком, від твоєї зброї і уміння з ним поводитись залежить твоє виживання.

Таблиця «Зброя» показує найпоширенішу в світах D&D зброю, їхню ціну, вагу, ушкодження, які вона завдає при попаданні, та її особливі властивості. Всі види зброї діляться на рукопашну і далекобійну. **Рукопашна зброя** використовується для атаки цілей, які перебувають в межах 1 метра від тебе, а **далекобійна зброя** використовується для атаки цілей, які перебувають на відстані.

ВОЛОДІННЯ ЗБРОЄЮ

Твоя раса, клас і риси дають володіння конкретними видами або цілими категоріями зброї. Категорій дві: **проста** зброя та **бойова** зброя. Простою зброєю можуть користуватися майже всі. До цієї зброї входять кийки, булави та інша зброя, доступна простому народу. Бойова зброя включає мечі, сокири та дерев'яну зброю, яка потребує особливих тренувань для ефективного використання. Багато бійців використовують бойову зброю, бо вона дозволяє максимально розкрити їхній стиль і навчання.

Володіння зброєю дозволяє тобі додавати твій бонус майстерності до усі кидків атак, які ти робиш, атакуючи цією

зброєю. Якщо ти робиш кидок атаки, використовуючи зброю, якою ти не володієш, ти не додаєш до цього кидка твій бонус майстерності.

ВЛАСТИВОСТІ ЗБРОЇ

У більшості видів зброї є особливі властивості, вказані в таблиці «Зброя».

Боєприпас. Ти можеш використовувати зброю з властивістю «боєприпас» для здійснення далекобійної атаки тільки при умові, що у тебе є боєприпаси для стрільби. Кожен раз, коли ти робиш атаку за допомогою цієї зброї, ти витрачаєш один боєприпас. Боєприпас виймається із сагайдака або іншого контейнера частиною атаки. Для зарядки одноручної зброї потрібна одна вільна рука. В кінці бою ти відновлюєш половину своїх використаних боєприпасів, якщо витратиш хвилину на пошуки на полі бою.

Якщо ти використовуєш зброю з властивістю «боєприпас» для здійснення рукопашної атаки, вона вважається імпровізованою зброєю (дивись нижче «Імпровізована зброя»). Праща при цьому повинна бути заряджена.

Важка. Істоти Маленького розміру роблять з перешкодою кидки атак, які вони здійснюють важкою зброєю. Через свій розмір і вагу, Маленькі істоти не можуть використовувати таку зброю ефективно.

Дворучна. Цю зброю обов'язково треба тримати обома руками, коли ти нею атакуєш.

Далекосяжна. Ця зброя додає 1 метр до твоєї досяжності, коли ти нею атакуєш. Ця властивість також працює для спровокованих атак (див. розділ 9).

Дистанція (дис.) У зброї, яка дозволяє робити далекобійні атаки, зазначений діапазон в дужках після властивості «боєприпас» або «метальна». Діапазон складається з двох чисел. Перше чисто — це оптимальна дистанція цієї зброї, тоді як друге число вказує максимальну дистанцію зброї. Ти робиш з перешкодою кидок атаки, коли здійснюєш далекобійну атаку по цілі, яка знаходиться поза межами оптимальної дистанції твоєї зброї. Не можна атакувати ціль, яка знаходиться на відстані, що перевищує максимальну дистанцію зброї.

Легка. Легка зброя маленька і зручна, тому ідеально підходить для битви двома зброями (по одній зброї у кожній руці). Дивись правила по бою двома зброями в розділі 9.

Метальна. Якщо у зброї є властивість «метальна», ти можеш робити нею далекобійні атаки, метаючи її. Якщо це рукопашна зброя, то для для її кидків атак та ушкоджень ти використовуєш той же модифікатор характеристики, що й при здійсненні рукопашної атаки цією зброєю. Наприклад, якщо ти метаєш ручну сокиру, ти використовуєш Силу, а якщо метаєш кинджал, то можеш використовувати або Силу, або Вправність, так як у кинджала є властивість «фехтувальна».

Особлива. Зброя з властивістю «особлива» використовується за спеціальними правилами, зазначеними в описі цієї зброї (дивись далі «Особлива зброя»).

Перезарядка. У зв'язку з тривалою перезарядкою цієї зброї, ти можеш вистрілити з неї тільки один боєприпас за один вчинок, бонусний вчинок або реакцію, незалежно від кількості твоїх атак.

Універсальна. Ти можеш атакувати цією зброєю тримаючи її однією, або обома руками. Ушкодження, вказані в дужках після назви цієї властивості, означають ушкодження при здійсненні нею рукопашної атаки обома руками.

Фехтувальна. При здійсненні атаки фехтувальною зброєю ти сам обираєш, який модифікатор використовувати для кидка атаки та ушкоджень — модифікатор Сили або Вправності. Для обох кидків повинен використовуватися один і той же модифікатор.

ІМПРОВІЗОВАНА ЗБРОЯ

Іноді персонажі залишаються без зброї, і їм доводиться атакувати тим, що опиниться під рукою. У імпровізовану зброю входять усі предмети, які можна тримати однією або обома руками, такі як розбита пляшка, ніжка від стола, сковорідка, колесо від воза, або мертвий гоблін.

У багатьох випадках імпровізована зброя подібна до справжньої зброї, і тому може так само використовуватися. Наприклад, ніжка від столу схожа на кийок. Якщо Майстер дозволить, персонаж, який володіє певною зброєю, може так само ефективно використовувати схожий на цю зброю предмет, а отже може додавати бонус майстерності при здійсненні нею атак і нанесенні ушкоджень.

Предмет, який не схожий на зброю, завдає ушкодження 1к4 (Майстер призначає вид ушкоджень в залежності від форми і вигляду предмета). Якщо персонаж використовує далекобійну зброю для здійснення рукопашної атаки або метає рукопашну зброю, у якої немає властивості «метальна», вона також завдає ушкодження 1к4. У імпровізованої метальної зброї оптимальна дистанція становить 4 метри, а максимальна дистанція 12 метрів.

ПОСРІБЛЕННЯ ЗБРОЇ

У деяких чудовиськ є імунітет або опір до немагічної зброї, або вразливість перед срібною зброєю, тому обачні шукачі пригод за додаткову плату покривають свою зброю сріблом. Ти можеш посріблити одну зброю або десять боєприпасів за 100 зм. В цю вартість входить срібло та робота по його додаванню у зброю без погіршення її якостей.

ОСОБЛИВА ЗБРОЯ

Тут описана зброя, яка використовує спеціальні правила.

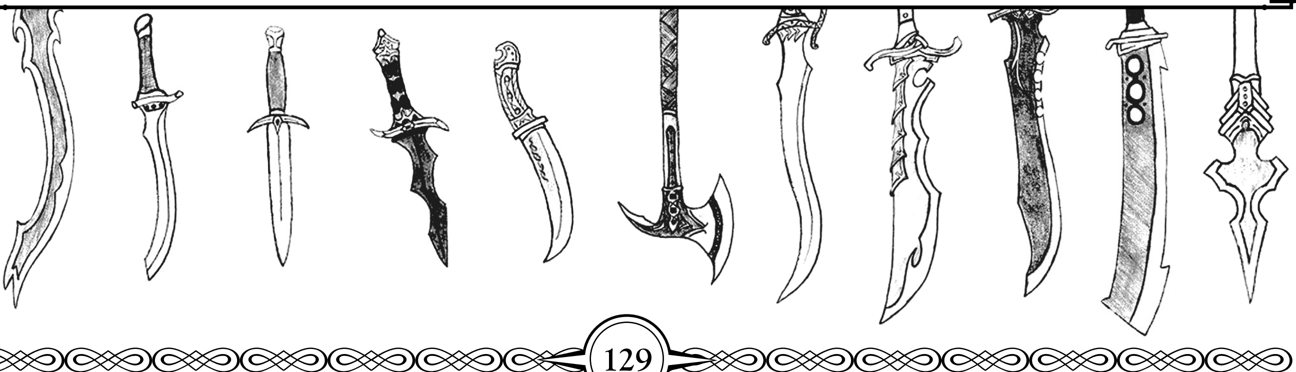
Довгий спис. Ти робиш з перешкодою кидки атак довгим списом по істотах, які знаходяться в межах 1 метра від тебе. Крім того, якщо тільки ти не перебуваєш верхи, ти мусиш тримати довгий спис обома руками.

Сіті. Істоти Великого і меншого розмірів, по яких влучила атака сітями, стають окованими, доки не вивільняться. Сіті не діють на безформних істот та тих, чий розмір Величезний або ще більший. Істота може вчинком здійснити перевірку Сили з СК 10, щоб вивільнитися самій або звільнити іншу істоту, яка знаходиться в межах її досяжності. Якщо заподіяти сітям 5 рубаних ушкоджень (КО 10), це теж вивільнить істоту, не завдаючи їй шкоди, обриваючи ефект і знищуючи сіті.

Якщо ти використовуєш свій вчинок, бонусний вчинок або реакцію, щоб зробити атаку сітями, ти можеш зробити тільки одну атаку, незалежно від твоєї кількості атак.

— ЗБРОЯ —

Назва	Ціна	Ушкодження	Вага	Властивості
Проста рукопашна зброя				
Бойовий посох	2 см	1к6 дробильних	2 кг	Універсальна (1к8)
Булава	5 зм	1к6 дробильних	2 кг	—
Дубина	2 см	1к8 дробильних	5 кг	Дворучна
Кийок	1 см	1к4 дробильних	2 кг	Легка
Кинджал	2 зм	1к4 колотих	0.5 кг	Легка, метальна (дис. 4/12), фехтувальна
Легкий молот	2 зм	1к4 дробильних	1 кг	Легка, метальна (дис. 4/12)
Метальний спис	5 см	1к6 колотих	2 кг	Метальна (дис. 6/24)
Ручна сокира	5 зм	1к6 рубаних	1 кг	Легка, метальна (дис. 4/12)
Серп	1 зм	1к4 рубаних	1 кг	Легка
Спис	1 зм	1к6 колотих	1.5 кг	Метальна (дис. 4/12), універсальна (1к8)
Проста далекобійна зброя				
Арбалет, легкий	25 зм	1к8 колотих	3 кг	Боєприпас (дис. 16/64), дворучна, перезарядка
Дротик	5 мм	1к4 колотих	0.2 кг	Метальна (дис. 4/12), фехтувальна
Короткий лук	25 зм	1к6 колотих	1 кг	Боєприпас (дис 16/64), дворучна
Праща	1 см	1к4 дробильних	—	Боєприпас (дис. 6/24)
Бойова рукопашна зброя				
Алебарда	20 зм	1к10 рубаних	3 кг	Важка, дворучна, далекосяжна
Батіг	2 зм	1к4 рубаних	1.5 кг	Далекосяжна, фехтувальна
Бойова кирка	5 зм	1к8 колотих	1 кг	—
Бойова сокира	10 зм	1к8 рубаних	2 кг	Універсальна (1к10)
Бойовий молот	15 зм	1к8 дробильних	1 кг	Універсальна (1к10)
Бойовий ціп	10 зм	1к8 дробильних	1 кг	—
Глефа	20 зм	1к10 рубаних	3 кг	Важка, дворучна, далекосяжна
Дворучна сокира	30 зм	1к12 рубаних	3 кг	Важка, дворучна
Дворучний меч	50 зм	2к6 рубаних	3 кг	Важка, дворучна
Довгий меч	15 зм	1к8 рубаних	2 кг	Універсальна (1к10)
Довгий спис	10 зм	1к12 колотих	3 кг	Далекосяжна, особлива
Короткий меч	10 зм	1к6 колотих	1 кг	Легка, фехтувальна
Кувалда	10 зм	2к6 дробильних	5 кг	Важка, дворучна
Моргенштерн	15 зм	1к8 колотих	2 кг	—
Піка	5 зм	1к10 колотих	9 кг	Важка, дворучна, далекосяжна
Рапіра	25 зм	1к8 колотих	1 кг	Фехтувальна
Тризуб	5 зм	1к6 колотих	2 кг	Метальна (дис. 4/12), універсальна (1к8)
Шабля	25 зм	1к6 рубаних	1.5 кг	Легка, фехтувальна
Бойова далекобійна зброя				
Арбалет, важкий	50 зм	1к10 колотих	9	Важка, боєприпас (дис. 20/80), дворучна, перезарядка
Арбалет, ручний	75 зм	1к6 колотих	1.5	Боєприпас (дис. 6/24), легка, перезарядка
Довгий лук	50 зм	1к8 колотих	1	Боєприпас (дис. 30/120), важка, дворучна
Духова трубка	10 зм	1 колоте	0.5	Боєприпас (дис. 5/20), перезарядка
Сіті	1 зм	—	1.5	Метальна (дис. 1/3), особлива



— СПОРЯДЖЕННЯ —

Предмет	Ціна	Вага
Абордажний гак	2 зм	2 кг
Алхімічний вогонь (пляшка)	50 зм	0.5 кг
Блок і лебідка	1 зм	2 кг
Боєприпаси		
Арбалетні болти (20)	1 зм	0.5 кг
Голки для духової трубки (50)	1 зм	0.5 кг
Стріли (20)	1 зм	0.5 кг
Снаряди для пращі (20)	4 мм	0.5 кг
Бочка	2 зм	31 кг
Бурдюк (повний)	2 см	2 кг
Відро	5 мм	1 кг
Віск	5 см	—
Глечик або графін	2 мм	2 кг
Горщик, залізний	2 зм	4 кг
Дзвіночок	1 зм	—
Дзеркало, сталеве	5 зм	0.2 кг
Драбина (2 метри)	1 см	11 кг
Духи (флакон)	5 зм	—
Друїдичний центр		
Гілочка омели		0.5 кг
Дерев'яний посох	5 зм	2 кг
Тисова паличка	10 зм	0.5 кг
Тотем	1 зм	—
Жердина (2 метри)	5 мм	3 кг
Замок	10 зм	0.5 кг
Запальниця	5 см	0.5 кг
Збільшувальне скло	100 зм	—
Кайдани	2 зм	3 кг
Кейс для арбалетних болтів	1 зм	0.5 кг
Кирка, гірницька	2 зм	4.5 кг
Кислота (флакон)	25 зм	0.5 кг
Кільце-печатка	5 зм	—
Книга	25 зм	2 кг
Книга заклинань	50 зм	1.5 кг
Ковдра	5 см	1.5 кг
Комплект для лазіння	25 зм	5 кг
Комплект для риболовлі	1 зм	2 кг
Комплект цілителя	5 зм	1 кг
Кошик	4 см	1 кг
Кошіль	5 см	0.45
Крейда (1 шматочок)	1 мм	—
Кухоль або кружка	2 мм	0.5 кг
Лампа	5 см	0.5 кг
Ланцюг (2 метри)	5 зм	4 кг
Ліхтар, з козирком	5 зм	1 кг
Ліхтар, направлений	10 зм	1 кг
Ломик	2 зм	2 кг
Лопата	2 зм	2 кг
Магічний центр		
Жезл	10 зм	1 кг
Кристал	10 зм	0.5 кг
Посох	5 зм	2 кг
Сфера	20 зм	1 кг
Чарівна паличка	10 зм	0.5 кг
Масло (фляга)	1 см	0.5 кг
Металеві кульки (1,000 шт. в сумці)	1 зм	1 кг
Мило	2 мм	—
Мисливський капкан	5 зм	11 кг
Мішечок з компонентами	25 зм	1 кг
Мішок	1 мм	0.2 кг
Молот, ковальський	2 зм	4 кг
Молоток	1 зм	1 кг
Мотузка, прядив'яна (10 метрів)	1 зм	4 кг
Мотузка, шовкова (10 метрів)	10 зм	2 кг
Намет, двомісний	2 зм	9 кг
Одяг, відмінний	15 зм	3 кг
Одяг, дорожній	2 зм	2 кг
Одяг, звичайний	5 см	1 кг
Одяг, костюм	5 зм	2 кг
Отрута, проста (флакон)	100 зм	—
Папір (один лист)	2 см	—
Пергамент (один лист)	1 см	—
Письмове перо	2 мм	—
Підзорна труба	1 000 зм	0.5 кг
Пісочний годинник	25 зм	0.5 кг
Пляшка, скляна	2 зм	1 кг
Протиотрута (флакон)	50 зм	—
Рахівниця	2 зм	1 кг
Раціони (1 день)	5 см	1 кг
Рюкзак	2 зм	2 кг
Ряса	1 зм	2 кг
Сагайдак	1 зм	0.5 кг
Свічка	1 мм	—
Свята вода (фляга)	25 зм	0.5 кг
Святий символ		
Амулет	5 зм	0.5 кг
Емблема	5 зм	—
Реліквія	5 зм	1 кг
Сигнальний свисток	5 мм	—
Скриня	5 зм	11 кг
Смолоскип	1 мм	0 кг
Спальник	1 зм	3 кг
Столовий набір	2 см	0.5 кг
Таран, портативний	4 зм	16 кг
Терези, торговельні	5 зм	1 кг
Точильний камінь	1 мм	0.5 кг
Триболи (20 штук в сумці)	1 зм	1 кг
Тубус для карт і сувоїв	1 зм	0.5 кг
Флакон	1 зм	—
Цілюща настійка	50 зм	0.2 кг
Чорнило (пляшечка 30 грам)	10 зм	
Шипи, залізні (10)	1 зм	
Шлямбур	5 мм	

СПОРЯДЖЕННЯ

У цьому розділі описуються предмети, які використовуються за особливими правилами, або які потребують роз'яснень.

Алхімічний вогонь. Ця в'язка і клейка рідина загорається при контакті з повітрям. Ти можеш використати свій вчинок, щоб метнути цю пляшку на відстань до 4 метрів, розбивши її від удару. Здійсни далекобійну атаку по істоті або предмету, вважаючи алхімічний вогонь імпровізованою зброєю. При попаданні ціль отримує 1к4 ушкоджень вогнем на початку кожного свого ходу. Істота може закінчити ці ушкодження, витративши свій вчинок для перевірки Вправності з СК 10, щоб погасити полум'я в разі успіху.

Блок і лебідка. Набір блоків і тросів з гаками для підвішування предметів. Блок і лебідка дозволяють тобі підняти в чотири рази більше, ніж зазвичай.

Друїдичний центр. Друїдичним центром може бути гілочка омели або падуба, паличка або скіпетр з тису або іншого дерева, посох, створений з живого дерева, або тотем з пір'я, хутра, кісток і зубів священних тварин. Друїд може використовувати ці предмети в якості осередку магії для своїх заклинань, як це описується в розділі 10.

Замок. В комплекті з замком йде ключ. Без ключа істота, яка володіє злодійськими інструментами, може розкрити замок успішною перевіркою Вправності з СК 15. Майстер може вирішити, що є більш якісні замки, які коштують дорожче і зламати їх важче.

Запальниця. Це невеликий контейнер з кременем, кресалом і сухою ганчіркою, вимоченою в маслі, які використовуються для розпалювання вогню. Використання запальниці для запалювання смолоскипа — або будь-чого іншого легкозаймистого — вимагає використання вчинку. Розпалювання будь-якого іншого вогню займає мінімум 1 хвилину.

Збільшувальне скло. Ця лінза дозволяє розглядати дрібні предмети. Лінзу також можна використовувати для заміни кременя і кресала. Розпалювання вогню збільшувальним склом вимагає світла, яскравого як світло сонця, ганчірки для розпалу й приблизно 5 хвилин. Збільшувальне скло дозволяє робити з перевагою перевірки характеристик, здійснені для оцінки або дослідження дрібних і високодеталізованих предметів.

Кайдани. Ці металеві кайдани здатні сковувати істот Маленького і Середнього розміру. Для того, щоб втекти з кайданів, потрібно зробити успішну перевірку Вправності з СК 20. Для того, щоб їх зламати, потрібно зробити успішну перевірку Сили з СК 20. Кожен набір кайданів йде в комплекті з ключем. Без ключа істота, яка володіє злодійськими інструментами, може відкрити замок кайданів успішною перевіркою Вправності з СК 15. У кайданів 15 здоров'я.

Кейс для арбалетних болтів. В цей дерев'яний кейс поміщаються 20 арбалетних болтів.

Кислота. Ти можеш вчинком виплеснути вміст цієї посудини на істоту, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе, або метнути посудину на відстань до 4 метрів, щоб вона розбилась від удару. У будь-якому випадку ти робиш далекобійну атаку проти істоти або предмета, вважаючи кислоту імпровізованою зброєю. При попаданні, ціль отримує 2к6 ушкоджень кислотою.

НАБОРИ СПОРЯДЖЕННЯ

У початкове спорядження, яке ти отримуєш від свого класу, входить готовий набір корисного спорядження. Тут вказаний вміст цих наборів. Якщо ти купуєш початкове спорядження, можеш придбати його за вказаною ціною, яка може бути дешевшою, ніж купівля усього по окремо.

Набір артиста (40 зм). Включає рюкзак, спальник, 2 костюма, 5 свічок, раціони на 5 днів, бурдюк і набір для маскування.

Набір вченого (40 зм). Включає рюкзак, наукову книгу, флакон чорнил, письмове перо, 10 аркушів пергаменту, невелику сумочку з піском і невеликий ніж.

Набір дипломата (39 зм). Включає скриню, 2 тубуса для карт і сувоїв, комплект відмінного одягу, флакон чорнил, письмове перо, лампу, 2 фляги масла, 5 аркушів паперу, флакон парфумів, віск і мило.

Набір дослідника підземель (12 зм). Включає рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбурів, 10 смолоскипів, запалку, раціони на 10 днів і бурдюк. У набір також входить 10-метрова прядив'яна мотузка, закріплена збоку.

Набір зломника (16 зм). Включає рюкзак, сумку з 1,000 металевих кульок, 2 метри жилки, дзвіночок, 5 свічок, ломик, молоток, 10 шлямбурів, ліхтар з козирком, 2 фляги масла, раціони на 5 днів, запальницю і бурдюк. У набір також входить 10-метрова прядив'яна мотузка, закріплена збоку.

Набір мандрівника (10 зм). Включає рюкзак, спальник, столовий набір, запальницю, 10 смолоскипів, раціони на 10 днів і бурдюк. У набір також входить 10-метрова прядив'яна мотузка, закріплена збоку.

Набір священика (19 зм). Включає рюкзак, ковдру, 10 свічок, запальницю, коробку для пожертвувань, 2 упаковки пахощів, кадило, рясу, раціони на 2 дні і бурдюк.

Книга. У книзі можуть бути вірші, документальні відомості, інформація, діаграми і замітки про гномські пристосування, або що завгодно інше, представлене текстом чи картинками. Книга з заклинаннями — інша справа (описана нижче).

Книга заклинань. Книги заклинань дуже важливі для чарівників. Це переплетені шкірою томи, що містять 100 порожніх пергаментних сторінок, на яких можна записувати заклинання.

Комплект для лазіння. У набір для лазіння входять шлямбури, накладні підошви, рукавички і страхувальна мотузка. Ти можеш використати вчинок, щоб скористатись набором для лазіння, аби закріпитися на висоті; якщо ти це робиш, ти не можеш впасти вниз більш як на 5 метрів від того місця, де ти закріпився, але й не можеш піднятися вище 5 метрів від того місця, попередньо не відкрившись.

Комплект для риболовлі. У цей набір входить вудка, жилка, корковий поплавець, сталеві гачки, свинцеві грузила, приманки з ниток і дрібна сітка.

Комплект цілителя. Це шкіряний гаманець з бинтами, мазями і шинами. Набір годиться для десяти використань. Ти можеш використати свій вчинок, щоб витратити одне використання набору для стабілізації істоти, у якої 0 здоров'я, без потреби проведення перевірки Мудрості (Медицини).

Лампа. Лампа випромінює яскраве світло в межах 3 метрів і тьмяне світло в межах ще 6 метрів. Запалена лампа горить 6 годин від однієї пляшки (0.5 л) масла.

Ланцюг. У ланцюга 10 здоров'я. Його можна порвати успішною перевіркою Сили з СК 20.

Ліхтар, з козирком. Цей ліхтар випускає яскраве світло в межах 6 метрів і тьмяне світло в межах ще 6 метрів. Запалений ліхтар горить 6 годин від однієї пляшки (0.5 л) масла. Ти можеш вчинком опустити козирок ліхтаря, зменшивши світло до тьмяного світла в межах 1 метра.

Ліхтар, спрямований. Спрямований ліхтар випускає яскраве світло 12-метровим конусом і тьмяне світло в межах ще 12 метрів. Запалений ліхтар горить 6 годин від однієї пляшки (0.5 л) масла.

Ломик. Використання ломика дозволяє тобі здійснювати перевірки Сили з перевагою у ситуаціях, де важіль повинен допомогти.

Магічний центр. Магічний центр — це особливий предмет: сфера, кристал, жезл, особливий посох, коротка дерев'яна паличка або інший схожий предмет, який створений для проведення таємних заклинань. Чарівники, чаклуни і чародії можуть використовувати ці предмети в якості осередку магії для виконання заклинань, як описано в розділі 10.

Масло. Зазвичай масло продається в глиняних пляшках по 0.5 літра. Ти можеш використати вчинок, щоб облити маслом із фляги істоту, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе, або кинути на 4 метри, розбиваючи при ударі. Здійсни далекобійну атаку по цільовій істоті або предмету, вважаючи масло імпровізованою зброєю. При попаданні ціль покривається маслом. Якщо ціль отримує ушкодження вогнем, доки масло не висохло (1 хвилина з часу нанесення), вона отримує додатково 5 ушкоджень вогнем від палаючого масла. Ти також можеш вилити пляшку масла на землю, покривши площу 1 × 1 метр, за умови, що підлога рівна. Тепер, якщо масло підпалити, воно горить 2 раунди і заподіює 5 ушкоджень вогнем всім істотам, які входять в цю область або завершують у ній свій хід. Істота може отримати ці ушкодження тільки один раз за хід.

Мисливський капкан. Якщо ти використовуєш вчинок, щоб встановити цю пастку, вона утворює сталеве кільце із зазубреними краями, яке закривається, коли в його центр ступає істота. Капкан прив'язується товстим ланцюгом до нерухомого предмету, такого як дерево або кілочок, вбитий в землю. Істота, яка ступила в центр, має зробити успішний кидок рятунку Вправності з СК 13, інакше вона отримує 1к4 колотих ушкоджень і припиняє пересування. Після цього, доки істота не буде випущена з пастки, її пересування стає обмежене довжиною ланцюга (зазвичай 1 метр). Будь-яка істота може використати вчинок, щоб спробувати зробити успішну перевірку Сили з СК 13 і звільнити себе або іншу істоту, яка знаходиться в межах досяжності, від капкана. Кожна провалена перевірка заподіює впійманій істоті 1 колоте ушкодження.

Мішечок металевих кульок. Ти можеш використати вчинок, щоб розсипати із цього мішечка крихітні металеві кульки, покривши площу 2 × 2 метри. Істоти, які пересуваються по цій області, повинні досягти успіху в кидку рятунку Вправності з СК 10, інакше вони падають долілиць. Істота, яка пересувається по цій області зі зменшеною удвічі швидкістю, не мусить здійснювати кидок рятунку.

Мішечок з компонентами. Мішечок з компонентами це маленький водонепроникний шкіряний поясний кошіль з відділеннями для зберігання матеріальних компонентів та інших особливих предметів, потрібних для виконання заклинань, якщо тільки у цих компонентів не вказана вартість (дивись опис заклинання).

Мотузка. У мотузки, зробленої з пеньки або шовку, 2 здоров'я, і її можна розірвати успішною перевіркою Сили з СК 17.

Намет. У наметі, простому парусиновому житлі, можуть спати двоє.

Отрута, проста. Ти можеш покрити отрутою з цього флакона одну зброю (яка наносить колоті або рубані ушкодження) або три боєприпаси. Використай вчинок, щоб нанести отруту. Істота, по якій поцілить отруєна зброя або боєприпас, зобов'язана зробити кидок рятунку Статури з СК 10, отримуючи в разі провалу 1к4 ушкоджень отрутою. Нанесена отрута ефективна 1 хвилину, після чого вона висихає.

Підзорна труба. Предмети, на які ти дивишся в підзорну трубу, збільшуються в два рази.

Протиотрута. Істота, яка випиває рідину з цього флакона, протягом години отримує перевагу на кидки рятунку від отрути. Протиотрута не надає цієї переваги нежиті і конструктам.

Раціони. Раціони складаються зі зневодненої їжі, потрібної для подорожей, включаючи в'ялене м'ясо, сухофрукти, галети та горіхи.

Сагайдак. У сагайдак поміщається 20 стріл.

Свічка. Протягом 1 години запалена свічка випускає яскраве світло в радіусі 1 метра і тьмяне світло в межах ще 1 метра.

Свята вода. Ти можеш використати вчинок, щоб облити істоту, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе вмістом цієї фляги, або кинути флягу на 4 метри, розбиваючи її при ударі. Здійсни далекобійну атаку по цільовій істоті, вважаючи святу воду імпровізованою зброєю. Якщо ціль — породження або нежить, вона отримує 2к6 ушкоджень випромінюванням.

Жрець або паладин може створити святу воду, виконавши особливий ритуал. Цей ритуал виконується одну годину, використовує товчене срібло на 25 зм і вимагає, щоб заклинатель витратив магічний слот 1 рівня.

Святий символ. Святий символ зображує божество або цілий пантеон. Це може бути амулет із символом божества, символ, викарбуваний або викладений камінням в якості емблеми на щиті, або крихітна коробочка, в якій зберігається священна реліквія. У додатку Б наводиться список символів, які використовуються для зображення найпоширеніших богів мультивсесвіту. Жрець або паладин може використовувати святий символ як осередок магії для виконання своїх заклинань, як це описано в розділі 10. Для такого використання символу заклинатель повинен тримати його в руці, носити у всіх на виду або мати його зображеним на щиті.

Смолоскип. Смолоскип горить 1 годину, випускаючи яскраве світло в межах 4 метрів і тьмяне світло в межах ще 4 метрів. Якщо ти проводиш рукопашну атаку палаючим смолоскипом і попадаєш, він завдає 1 ушкодження вогнем.

Столовий набір. У цій невеликій посудині знаходиться чашка і прості столові прилади. Посудина розкривається, і одна сторона може використовуватися як сковорідка, а інша — як тарілка або неглибока миска.

Сумка. У шкіряній або тканинній сумці поміститься 20 снарядів для пращі або 50 голок для духової трубки, а також інші речі. Сумка з відділеннями для зберігання компонентів заклинань називається мішечком з компонентами (описується окремо).

Таран, портативний. Ти можеш вибивати портативним тараном двері. Ти отримуєш бонус +4 до перевірок Сили, якщо користуєшся тараном для таких цілей. Якщо інший персонаж допомагає тобі використовувати таран, ти робиш цю перевірку з перевагою.

Терези, торговельні. У набір входять важільні ваги, чашки і набір важків на 1 кілограм. За їх допомогою можна точно вимірювати вагу невеликих предметів, таких як дорогоцінні метали або товари.

Триболи. Ти можеш використати вчинок, щоб розсипати сумку триболів на площі в 1 × 1 метр. Кожна істота, які входить в цю область, повинна досягти успіху в кидку рятунку Вправності з СК 15, інакше вона зупиняється і отримує 1 колоте ушкодження. Доки ця істота не відновить як мінімум 1 здоров'я, її швидкість ходьби стає зменшена на 2 метри. Істота, яка пересувається по цій області зі зменшеною вдвічі швидкістю, не повинна здійснювати кидок рятунку.

Тубус для карт і сувоїв. У цьому циліндричному шкіряному тубусі може зберігатися не більше десяти скручених листів паперу або п'ять скручених листів пергаменту.

Цілюща настійка. Істота, яка випиває магічну червону рідину з цього флакона, відновлює собі 2к4 + 2 здоров'я. Щоб випити або залити комусь в рот цю настійку, треба використати вчинок.

МІСТКІСТЬ КОНТЕЙНЕРІВ

Контейнер	Місткість
Бочка	150 літрів , 0.15 кубічних метрів
Бурдюк	2 літра
Відро	10 літрів / 0.01 кубічних метрів
Глечик або графін	4 літри
Горщик, залізний	4 літри
Кошик	0.05 кубічних метра / 20 кілограм
Кошіль	0.005 кубічних метра / 3 кілограма
Кухоль або кружка	0.5 літра
Мішок	0.02 кубічних метри / 13 кілограм
Пляшка	1 літр
Рюкзак *	0.02 кубічних метри / 13 кілограм
Скриня	0.3 кубічних метрів / 140 кілограм
Флакон	100 мілілітрів

* Ти також можеш прив'язувати такі предмети, як спальник і мотузка, зовні свого рюкзака.

ІНСТРУМЕНТИ

Інструменти допомагають створювати або лагодити речі, підробляти документи або розкривати замки. Твоя раса, клас, передісторія та риси можуть надавати володіння певними інструментами. Володіння інструментом дозволяє додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, які ти здійснюєш використовуючи даний інструмент. Використання інструментів не прив'язане до конкретної характеристики, так як воно відображає широкі пізнання в його використанні. Наприклад, Майстер може попросити зробити перевірку Вправності для вирізання дрібних деталей інструментом різьбяра по дереву, або перевірку Сили для вирізання чогось із дуже твердого дерева.

ІНСТРУМЕНТИ

Інструмент	Ціна	Вага
Злодійські інструменти	25 зм	0.5 кг
Ігрові набори		
Гральні кубики	1 см	—
Драконівські шахи	1 зм	0.2 кг
Карти	5 см	—
Ставка трьох драконів	1 зм	—
Інструменти навігатора	25 зм	1 кг
Інструменти отруйника	50 зм	1 кг
Музичні інструменти		
Барабан	6 зм	1 кг
Волинка	30 зм	3 кг
Ліра	30 зм	1 кг
Лютня	35 зм	1 кг
Ріжок	3 зм	1 кг
Скрипка	30 зм	0.5 кг
Сопілка	12 зм	0.9
Сурма	2 зм	0.5 кг
Флейта	2 зм	0.5 кг
Цимбали	25 зм	4 кг
Набір для маскування	25 зм	1 кг
Набір для фальсифікації	15 зм	2 кг
Набір травника	5 зм	1 кг
Ремісничі інструменти		
Інструменти алхіміка	50 зм	4 кг
Інструменти гончаря	10 зм	1 кг
Інструменти жерстяника	50 зм	5 кг
Інструменти каліграфа	10 зм	2 кг
Інструменти картографа	15 зм	3 кг
Інструменти коваля	20 зм	4 кг
Інструменти кухаря	1 зм	4 кг
Інструменти муляра	10 зм	4 кг
Інструменти пивовара	20 зм	4 кг
Інструменти різьбяра по дереву	1 зм	2 кг
Інструменти склодува	30 зм	2 кг
Інструменти теслі	8 зм	3 кг
Інструменти ткача	1 зм	2 кг
Інструменти художника	10 зм	2 кг
Інструменти шевця	5 зм	2 кг
Інструменти шкіряника	5 зм	2 кг
Інструменти ювеліра	25 зм	1 кг
Транспорт (наземний або водний)	*	*

* Дивись розділ «Скакуни і транспорт»

Злодійські інструменти. У цей набір інструментів входять невеликий напилок, набір відмичок, невеличке дзеркальце на довгій ручці, ножиці і пара щипців. Володіння цими інструментами дозволяє додавати твій бонус майстерності до всіх перевірок характеристик, які ти робиш для знешкодження пасток і злому замків.

Ігровий набір. Ігри можуть складатися з різних елементів, включаючи кубики і колоди карт. У таблиці «Інструменти» вказані приклади ігор, але є й інші набори. Якщо ти володієш ігровим набором, ти можеш додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, які здійснюєш під час конкретної гри. Для кожної гри потрібне окреме володіння.

Інструменти навігатора. Ці інструменти використовуються для навігації в морі. Володіння інструментами навігатора дозволяє прокладати курс корабля і користуватися морськими картами. Крім того, ці інструменти дозволяють тобі додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, які здійснюються, щоб не загубитися в морі.

Інструменти отруйника. У набір отруйника входять флакони, хімікати та інше спорядження, необхідне для створення отрут. Володіння цим набором дозволяє тобі додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, які ти проводиш для створення і використання отрут.

Музичні інструменти. Найпопулярніші музичні інструменти вказані в таблиці «Інструменти». Якщо ти володієш певним музичним інструментом, ти можеш додавати свій бонус майстерності до перевірок характеристик, здійснених під час гри на ньому. Бард може використовувати музичний інструмент в якості осередку магії, як це описано в розділі 10. Для кожного музичного інструменту потрібно окреме володіння.

Набір для маскування. Цей набір косметики, барвників для волосся і бутафорії дозволяє змінювати твій зовнішній вигляд. Володіння цим набором дозволяє додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, здійснених для візуального маскування.

Набір для фальсифікації. У цій невеликій коробці лежать різні папери і пергаменти, ручки і чорнила, печатки і шматки воску, золота і срібна фольга, та інші припаси, необхідні для створення переконливих підробок документів. Володіння цим набором дозволяє додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, які ти проводиш для створення підроблених документів.

Набір травника. У цей набір входять різноманітні інструменти, такі як ножиці, ступка і товкач, а також мішечки і флакони, які використовуються травниками при створенні ліків і настойок. Володіння цим набором дозволяє додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, здійснених при впізнанні та використанні трав. Крім того, володіння цим набором потрібне для створення протиотрути та *цілющої настійки*.

Ремісничі інструменти. У ці особливі набори входять інструменти, необхідні для ремесла і торгівлі. У таблиці наведено приклади найпоширеніших наборів, кожен з яких пов'язаний зі своїм ремеслом. Володіння інструментами ремісника дозволяє додавати твій бонус майстерності до перевірок характеристик, які ти проводиш для використання інструментів у конкретному ремеслі. Для кожного набору цих інструментів потрібне окреме володіння.

СКАКУНИ І ТРАНСПОРТ

Хороший скакун допоможе тобі швидко перетнути пустку, але основне його призначення — везти вантаж, який уповільнював би тебе. Таблиця «Скакуни та інші тварини» показує швидкість різних тварин та їхню базову вантажопідйомність.

Тварина, яка тягне візок, віз, карету, сани або фургон, може перевозити в п'ять разів більше від своєї базової вантажопідйомності, включаючи вагу транспортного засобу. Якщо в один транспортний засіб запряжені відразу кілька тварин, вони можуть підсумовувати свою вантажопідйомність.

У світах D&D є й інші скакуни, але вони рідкісні, і їх складно купити. У цю категорію входять літаючі скакуни (пегаси, грифони, гіпогрифи і подібні тварини), а також водні (гігантські морські коники, наприклад). Зазвичай таких скакунів отримують, вирощуючи вихованця з народження, за допомогою угоди з впливовою сутністю, або з дозволу самого скакуна.

Обладунки. Є спеціальні обладунки, які захищають голову, шию, груди і тіло тварини. Для тварин можна придбати будь-які обладунки, описані раніше в цьому розділі. Вартість буде у чотири рази дорожча від аналогічного обладунку для гуманоїда, а вага — в два рази більша.

Сідла. Бойове сідло фіксує вершника, допомагаючи утриматися на ньому в бою. Завдяки йому ти отримуєш перевагу на перевірки, здійснені, щоб втриматись в сідлі. Екзотичні сідла потрібні для водних і літаючих скакунів.

Володіння транспортним засобом. Якщо ти володієш певним транспортним засобом (наземним або водним), то ти можеш додавати твій бонус майстерності до перевірок, які проводиш для управління цим транспортом у важких обставинах.

Судна з веслами. Кільові човни і шлюпки використовуються для пересування по річках і озерах. При плаванні за течією, додай до швидкості судна швидкість потоку (зазвичай це 5 км/год). Проти швидкої течії за допомогою весел на цих суднах не піднімешся, але їх можуть тягнути тварини, що йдуть по берегу. Шлюпка важить 50 кілограм, якщо шукачі пригод захочуть понести її на руках.

СКАКУНИ ТА ІНШІ ТВАРИНИ

Тварина	Ціна	Швидкість	Вантажопідйомність
Бойовий кінь	400 зм	12 м	250 кг
Верблюд	50 зм	10 м	220 кг
Кінь, їздовий	75 зм	12 м	220 кг
Кінь, тягловий	50 зм	8 м	250 кг
Мастиф	25 зм	8 м	90 кг
Осел або мул	8 зм	8 м	190 кг
Поні	30 зм	8 м	100 кг
Слон	200 зм	8 м	600 кг

СІДЛА, УПРЯЖ І ТРАНСПОРТ

Найменування	Ціна	Вага
Візок	15 зм	90 кг
Карета	250 зм	50 кг
Коляска	100 зм	270 кг
Корм (в день)	5 мм	5 кг
Оснащення обладунком	× 4	× 2
Сани	20 зм	130 кг
Сідельні сумки	4 зм	4 кг
Сідла		
Вантажне	5 зм	7 кг
Військове	20 зм	13 кг
Екзотичне	60 зм	20 кг
Їздове	10 зм	10 кг
Стайня (за день)	5 см	—
Упряж і вуздечка	2 зм	0.5 кг

ВОДНИЙ ТРАНСПОРТ

Транспорт	Ціна	Швидкість
Військовий корабель	25 000 зм	4 км/год
Вітрильний корабель	10 000 зм	3 км/год
Галера	30 000 зм	6 км/год
Кільовий човен	3 000 зм	1.5 км/год
Лодія	10 000 зм	5 км/год
Шлюпка	50 зм	2.5 км/год

ТОВАРИ

Майно вимірюється не лише монетами. Воно може вимірюватися домашньою худобою, зерном, землями, правами на збір податків або правами добування ресурсів (в шахті або лісі).

Гільдії, дворяни і королівства постійно обмінюються товарами. Найнятим компаніям дають право торгувати по визначених маршрутах, відправляти торгові кораблі в різні порти або купувати і продавати певні товари. Гільдії встановлюють ціни на контрольовані ними товари і послуги, а також визначають, хто може, а хто не може користуватися їхнім товарами і послугами. Торговці, зазвичай, обмінюються між собою товарами, не використовуючи монети. Наведена таблиця показує вартість найпоширеніших товарів.

ТОВАРИ

Ціна	Товар
2 мм	1 кг пшениці
4 мм	1 кг борошна або 1 курка
10 мм	1 кг солі
1 см	0.5 кг заліза або 1 м^2 полотна
5 см	0.5 кг міді або 1 м^2 бавовняної тканини
1 зм	0.5 кг імбиру або 1 коза
2 зм	0.5 кг кориці або перцю або 1 вівця
3 зм	0.5 кг гвоздики або 1 свиня
5 зм	0.5 кг срібла або 1 м^2 лляної тканини
10 зм	1 м^2 шовку або 1 корова
15 зм	0.5 кг шафрану або один віл
100 зм	1 кг золота
500 зм	0.5 кг платини

ВИТРАТИ

Коли шукачі пригод не спускаються під землю, не досліджують старі руїни і не відбивають наступ темряви, вони стикаються зі звичайним життям. Навіть у фантастичному світі у істот є основні потреби, такі як потреба в даху над головою, їжі та одягу. Все це коштує грошей, хоча можна жити і на пустий шлунок, а можна і шикувати.

ВИТРАТИ НА ІСНУВАННЯ

Витрати на існування надають простий спосіб враховувати витрати на проживання в фентезійному світі. Вони покривають вартість ночівлі, їжі та пиття, а також усі інші потреби. Крім того, ці витрати дозволяють підтримувати твоє спорядження в стані готовності до пригод.

На початку кожного тижня або місяця (на твій вибір) вибери стиль життя з наведеної нижче таблиці та оплати його вартість. Ціни вказані за день, тому при оплаті за місяць помнож зазначену вартість на 30. Існування може бути різним, залежно від поточних фінансів, але ти можеш підтримувати один і той же стиль протягом усієї кар'єри твого персонажа.

У обраного існування можуть бути наслідки. Живучи на широку ногу, ти зможеш укласти контракти з багатими і впливовими особистостями, але ти ризикуєш привернути увагу злодіїв. І навпаки, економне життя дозволить уникнути уваги злочинців, але ти навряд чи будеш мати вагомі зв'язки в суспільстві.

ВИТРАТИ НА ІСНУВАННЯ

Існування	Вартість / день
Нікчемне	—
Злиденне	1 см
Бідне	2 см
Скромне	1 зм
Комфортне	2 зм
Багате	4 зм
Аристократичне	мінімум 10 зм

Нікчемне. Ти живеш в нелюдських умовах. У тебе немає дому, ти спиш, де доведеться, шастаєш по сараях, ховаючись під ящиками і сподіваючись на милостиню від тих, у кого справи йдуть краще. Нікчемний стиль життя небезпечний. Тебе завжди переслідує насильство, хвороби і голод. Ті, хто разом з тобою веде нікчемне існування, хотіли б заволодіти твоїми обладунками, зброєю і спорядженням, так як для них це ціле багатство. За тобою всі пильно стежать.

Злиденне. Ти живеш в дірявому сараї, землянці за містом або нічліжці в трущобах. Ти укритий від стихій, але оточення все одно для тебе небезпечне, так як загрожує хворобами, голодом і невдачами. Багато хто за тобою стежить, і закон тебе майже не захищає. Більшість із тих, хто веде таке існування, відчувають труднощі. Їм не дають спокою, їх називають ізгоями і вони страждають від хвороб.

Бідне. Бідне існування означає відсутність благ, доступних стабільному суспільству. Одноманітна їжа і поганий нічліг, порваний одяг і непередбачуване майбутнє ведуть до неприємних наслідків. Ти можеш жити в кімнаті у нічліж-

> **САМОДОСТАТНІСТЬ**
>
> Витрати на існування, описані в цьому розділі, мають на увазі, що ти проводиш час між пригодами в місті, і користуєшся послугами, які можеш собі дозволити — платиш за їжу та нічліг, а також платиш городянам, щоб вони точили твою зброю і ремонтували обладунок. Однак деякі персонажі вважають за краще проводити час далеко від цивілізації, і живуть в глухій місцевості за рахунок полювання і збирання їжі, і своє спорядження вони лагодять самі.
>
> Таке існування не вимагає витрачати гроші, але воно займає майже увесь вільний час. Якщо ти між пригодами витрачаєш час на роботу за професією, як описано в розділі 8, ти можеш вести аналог бідного існування. Володіння навичкою Виживання дозволяє вести комфортне існування.

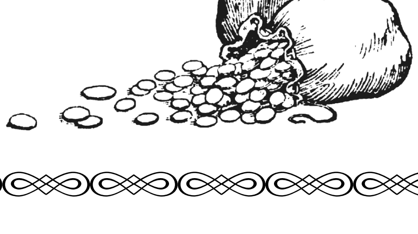
ці або в загальному залі над таверною. Закон тебе частково захищає, але тобі все одно доведеться боротися з насильством, злочинами і хворобами. Ті, хто веде таке існування, зазвичай працюють чорноробами, ливарями, коробейниками, злодіями і займають інші не надто престижні посади.

Скромне. Скромне існування виводить тебе з трущоб і означає, що ти можеш доглядати за своїм спорядженням. Ти живеш в старій частині міста, знімаючи кімнату в пансіоні, заїжджому дворі або в храмі. Тебе не мучать голод і спрага, і ти живеш в чистоті, хоча і по-простому. Скромне існування ведуть солдати та їхні родини, різноробочі, студенти, священики, початківці-чарівники та інші.

Комфортне. Комфортне існування означає, що ти можеш дозволити собі гарний одяг і підтримуєш своє спорядження в хорошому стані. Ти живеш в невеликому будиночку з сусідами середнього класу або в особистій кімнаті у хорошому заїжджому дворі. Ти знайомий з купцями, досвідченими торговцями і військовими офіцерами.

Багате. Багате існування означає життя в розкоші, хоча у тебе може і не бути успадкованого майна, як у дворян або членів королівської сім'ї. Таке життя ведуть успішні торговці, улюблені слуги при дворі, або власники декількох успішних підприємств. У тебе комфортне житло, зазвичай це просторий будинок в хорошому районі міста або комфортний номер у відмінному готелі. Можливо, у тебе є кілька слуг.

Аристократичне. Ти живеш в повному достатку і комфорті. Ти обертаєшся серед найвпливовіших членів суспільства. У тебе чудове житло, можливо, особняк в кращій частині міста або кілька кімнат у відмінному готелі. Ти можеш дозволити собі вечеряти в найкращих ресторанах, одягаєшся у модних кравців, і у тебе є слуги на всі випадки життя. Ти отримуєш запрошення на збори багатих і впливових, а вечорами збираєшся в компанії політиків, глав гільдій, верховних жерців і дворян. Тебе оточує брехня і зрада. Чим ти багатший, тим вище шанс, що тебе втягнуть в політичні інтриги чи скандали.



ЇЖА, НАПОЇ ТА НІЧЛІГ

У наведеній нижче таблиці вказані ціни за готову їжу і одну ніч. Ці ціни вже включені у витрати на існування.

ЇЖА, НАПОЇ ТА НІЧЛІГ

Найменування	Вартість
Вино	
Звичайне (глек)	2 см
Відмінне (пляшка)	10 зм
М'ясо, шматок	3 зм
Пиво	
Галон	2 см
Кружка	4 мм
Перебування в заїжджому дворі (за добу)	
Злиденне	7 мм
Бідне	1 см
Скромне	5 см
Комфортне	8 см
Багате	2 зм
Аристократичне	4 зм
Харчування (за добу)	
Злиденне	3 мм
Бідне	6 мм
Скромне	3 см
Комфортне	5 см
Багате	8 см
Аристократичне	2 зм
Сир, шматок	1 см
Урочистий обід (на 1 персону)	10 зм
Хліб, шматок	2 мм

ПОСЛУГИ

Шукачі пригод можуть платити персонажам Майстра, щоб ті допомагали їм або щось для них робили. У більшості таких найманців досить посередні навички, але є і майстри своєї справи, та навіть справжні експерти.

Основні види найманих робітників перераховані в таблиці «Послуги». Найняти можна будь-якого працівника, який є в місті. Наприклад, чарівник може заплатити столяру, щоб той створив вишукану скриню (і її мініатюрну копію) для заклинання *Леомундова таємна скриня*. Боєць може замовити у коваля особливий меч. Бард може замовити у кравця спеціальний костюм для виступу перед герцогом.

Інші найманці надають високопрофесійні послуги, або послуги, зв'язані з ризиком для життя. Наймані солдати допоможуть шукачам пригод знищити плем'я хобгоблінів, а мудреців можна найняти для пошуків стародавньої або езотеричної інформації. Якщо високорівневий шукач пригод засновує фортецю, він може найняти цілий штат слуг, які наводитимуть всюди порядок, від покоївок і дворецького до простих конюхів. З такими найманцями зазвичай укладають довгострокові контракти і живуть вони прямо в фортеці.

Досвідчених найманців беруть для виконання послуг, які вимагають майстерності (в навику або поводженні зі зброєю або інструментом): найманий воїн, ремісник, писар, і так далі. Зазначена плата — мінімум; деякі експертні найманці просять набагато більше. Недосвідчених найманців беруть для виконання роботи, що не вимагає навичок — на посади чорноробів, вантажників, покоївок і так далі.

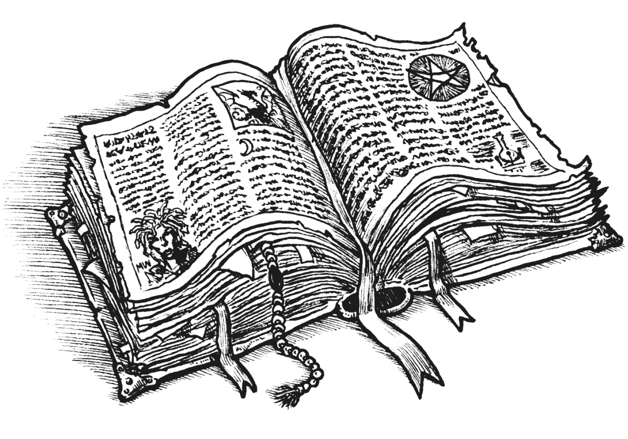
ПОСЛУГИ

Послуга	Вартість
Найманець	
Недосвідчений	2 см / день
Досвідчений	2 зм / день
Перевезення в екіпажі	
В межах міста	1 мм
Між містами	3 мм / кілометр
Посланець	2 мм / кілометр
Мито за дорогу або ворота	1 мм
Проїзд на кораблі	7 мм / кілометр

ПОСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛІВ

Ті, хто здатен виконувати заклинання, потрапляють в категорію особливих найманців. Можна знайти когось, хто погодиться виконати заклинання в обмін на гроші або послугу, але навряд чи це буде так легко зробити, і до того ж, немає конкретних цін за послуги такого роду. Як правило, чим вище рівень бажаного заклинання, тим важче знайти того, хто його знає, і тим дорожче така послуга коштує.

У місті можна знайти того, хто погодиться виконати відносно просте заклинання 1 або 2 рівня, таке як *лікування ран* або *розпізнання*, і коштувати воно буде 10-50 золотих монет (плюс вартість витрачених матеріальних компонентів). Для того, щоб знайти згідного виконати високорівневе заклинання, можливо, доведеться відправитися у велике місто, де є університет або великий храм. Знайдений заклинатель може попросити в якості оплати виконати для нього послугу — щось таке, чим займаються шукачі пригод. Наприклад, попросить принести з небезпечного місця рідкісний предмет або пройти по населених чудовиськами пустках, щоб передати в далеке поселення щось важливе.



ДРІБНИЧКИ

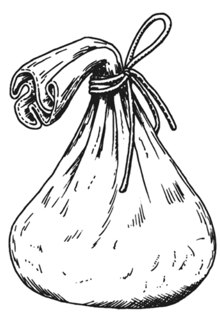
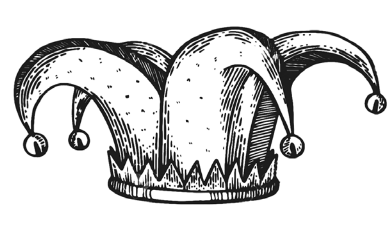
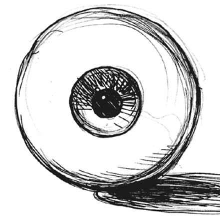
При створенні персонажа ти можеш зробити кидок по таблиці «Дрібнички», щоб отримати дрібничку — невеликий предмет, оповитий певною таємницею. Майстер теж може використовувати цю таблицю. Вона допоможе заповнити кімнати підземель та кишені істот.

— ДРІБНИЧКИ —

к100	Дрібничка
01	Муміфікована рука гобліна
02	Шматочок кристала, ледь видимий у місячному сяйві
03	Золота монета, викарбувана в невідомій країні
04	Щоденник, написаний на невідомій тобі мові
05	Латунне кільце, яке не темніє з часом
06	Стара скляна шахова фігура
07	Пара гральних кубиків, у обох замість шісток намальовані черепи
08	Невеликий ідол, який зображає страшне чудовисько, який насилає кошмари, коли ти спиш поряд
09	Намисто з мотузки, на якій висять чотири муміфікованих ельфійських пальці
10	Квитанція для отримання посилки в невідомому тобі королівстві
11	30-грамовий шматочок невідомого матеріалу
12	Маленька лялька з тканини, утикана голками
13	Зуб невідомого звіра
14	Величезна луска, можливо, драконівська
15	Яскраво-зелене перо
16	Стара гадальна карта з обличчям, схожим на твоє
17	Скляна сфера, заповнена димом
18	Півкілограмове яйце з яскраво-червоною шкаралупою
19	Люлька, з якої вилітають бульбашки
20	Скляний графин з каламутною рідиною, в якій плаває дивний шматочок м'яса
21	Крихітна музична скринька гномської роботи, яка награє мелодію, що нагадує тобі про дитинство
22	Маленька дерев'яна статуетка ошатного напіврослика
23	Латунна сфера, покрита дивними рунами
24	Різнобарвний кам'яний диск
25	Крихітний срібний ворон
26	Сумка, в якій лежать 47 людських зубів. Один з низ із карієсом
27	Шматок обсидіану, завжди теплий на дотик
28	Кіготь дракона, підвішений на простому шкіряному шнурку
29	Пара старих шкарпеток
30	Чиста книга, на сторінках якої не виходить писати ні чорнилом, ні крейдою, ні вугіллям, і ніякими іншими звичайними засобами
31	Срібний значок у формі п'ятикутної зірки
32	Ніж, що належав родичу
33	Скляний флакон із обрізками нігтів
34	Прямокутний металевий пристрій з двома крихітними металевими ковпачками на одній стороні. Якщо його намочити, він сипле іскри
35	Білі рукавички з блискітками

к100	Дрібничка
36	Жилет з сотнею крихітних кишень
37	Маленька кам'яний цеглина, яка не має ваги
38	Крихітний начерк портрета гобліна
39	Порожній флакон, що пахне парфумами при відкритті
40	Дорогоцінний камінь, який всім крім тебе здається шматком вугілля
41	Шматок старого прапора
42	Медаль стародавнього легіону
43	Крихітний срібний дзвіночок без язичка
44	Механічна канарка в гномській лампі
45	Крихітна скриня, вирізана так, що здається, ніби у неї неймовірно глибоке дно
46	Мертвий спрайт в чистій скляній пляшці
47	Запаяна металева банка, в якій, судячи по звуках, знаходиться рідина, пісок, павуки або бите скло (на твій вибір)
48	Скляна сфера з водою, в якій плаває механічна золота рибка
49	Срібна ложка з викарбуваною на ручці буквою «М»
50	Свисток з дерева золотого кольору
51	Мертвий скарабей розміром з долоню
52	Два іграшкових солдатика, один без голови
53	Невелика коробка з ґудзиками різного розміру
54	Свічка, яка не загоряється
55	Крихітна клітка без дверцят
56	Старий ключ
57	Карта скарбів, яка не піддається розшифровці
58	Рукоятка від зламаного меча
59	Кроляча лапка
60	Скляне око
61	Камея з різьбленим портретом жахливої особи
62	Срібний череп розміром з монету
63	Алебастрова маска
64	Пірамідка з клейкими чорними пахощами, які дуже сильно смердять
65	Нічний ковпак, що дарує приємні сни
66	Одна кістяна трибола
67	Золота оправа монокля без лінзи
68	Кубик з довжиною ребра 2 сантиметри, всі сторони розфарбовані в різні кольори
69	Кришталева дверна ручка
70	Пакетик рожевого порошку
71	Два листа пергаменту з фрагментом нот прекрасної пісні

к100	Дрібничка
72	Срібна сережка у вигляді сльозинки, зроблена зі справжньої сльозинки
73	Яєчна шкаралупа, розмальована з моторошними сценами людських мук
74	Віяло, на якому в розкритому стані видно сплячу кішку
75	Набір кістяних трубочок
76	Чотирилисник конюшини, засушений в книзі про манери і етикет
77	Лист пергаменту, на якому зображена складна механічна конструкція
78	Декоративні піхви, під які ти ніяк не можеш знайти потрібний меч
79	Запрошення на вечірку, на якій відбулося вбивство
80	Бронзова пентаграма з вигравіруваною в центрі щурячою головою
81	Фіолетовий носовичок з вишитим ім'ям великого архімага
82	Половина архітектурного плану храму, замку або іншої будівлі
83	Шматочок складеної тканини, який при розгортанні перетворюється в модний капелюх
84	Квитанція про депозит в банку далекого міста
85	Щоденник, в якому не вистачає сім сторінок
86	Порожня срібна табакерка з написом на поверхні «мрії»
87	Залізний святий символ невідомого божества
88	Книга про подвиги і падіння легендарного героя, в якій вирвані сторінки останнього розділу
89	Посудина з кров'ю дракона
90	Давня ельфійська стріла
91	Голка, яка ніколи не гнеться
92	Красива двергська брошка
93	Порожня пляшка з-під вина з невеликою наклейкою «Виноробня Винного Чарівника, Червоне драконівське, 331422-В»
94	Плитка мозаїки з різнобарвною глазурованою поверхнею
95	Скам'яніла миша
96	Чорний піратський прапор з черепом і кістками дракона
97	Крихітний металевий краб або павук, який рухається, коли на нього не дивляться
98	Скляна пляшка жиру з етикеткою «Жир грифона»
99	Дерев'яна коробка з керамічним дном, в якій живе черв'як з двома головами
100	Металева урна з прахом героя


РОЗДІЛ 6. ІНДИВІДУАЛЬНІ ОПЦІЇ

Комбінація характеристик, раси, класу і передісторії визначає особливості твого персонажа в грі, а придумана тобою особистість відрізняє твого персонажа від інших. Навіть в межах раси і класу є варіанти, з яких можна зробити вибір. Цей розділ для тих гравців, які (з дозволу Майстра) хочуть зробити свого персонажа ще більш індивідуальним.

У цьому розділі представлені два опціональних набори правил по індивідуальній настройці персонажів: мультикласовість та риси. Мультикласовість дозволяє комбінувати класи, а риси можна брати замість підвищення характеристик при отриманні нових рівнів. Чи будуть доступні ці опції у вашій кампанії, вирішує ваш Майстер.

МУЛЬТИКЛАСОВІСТЬ

Мультискласовість дозволяє отримувати рівні в різних класах. Це відкриває варіант змішування умінь цих класів, створюючи концепцію персонажа, яку неможливо створити жодним зі стандартних класів. Слід зазначити, що стартове спорядження ти отримуєш лише від першого класу.

Це правило дозволяє при отриманні рівня збільшувати рівень не поточного класу, а іншого. Сума рівнів всіх твоїх класів визначає рівень твого персонажа. Наприклад, якщо ти чарівник 3-го рівня і боєць 2-го рівня, то ти є персонажем 5 рівня.

Можна вкладати майже всі рівні в основний клас, а в інших лише відзначитися, а можна повністю переглянути кар'єру і вже не вкладатися в перший клас. Можна навіть взяти третій і четвертий класи. У порівнянні з персонажем одного класу, ти будеш не таким сфокусованим, але зате володітимеш ширшим спектром можливостей.

ВИМОГИ

Для того щоб отримати новий клас, потрібно відповідати вимогам до характеристик як для поточного, так і для нового класу, вказаним в таблиці «Вимоги при мультикласовості». Наприклад, у варвара, який вирішив мультикласуватись в друїда, Сила і Мудрість повинні бути не нижче 13. Навчання відбувається не плавно, як зазвичай, а прискорено, тому значення характеристик повинні бути вище середніх.

ПРИКЛАД МУЛЬТИКЛАСОВОСТІ

Гаррі грає бійцем 4 рівня. Коли його персонаж заробляє достатньо Досвіду для переходу на 5 рівень, Гаррі вирішує використати мультискласовість. Боєць Гаррі проводить багато часу зі спритником Дейва, і до того ж іноді співпрацює з місцевою гільдією злодіїв в якості громили. Гаррі вирішує, що його персонаж мультикласується в спритника, і тому його персонаж стає бійцем 4 рівня і спритником 1 рівня (записується як боєць 4 / спритник 1).

Коли персонаж Гаррі отримує Досвід, необхідний для переходу на 6 рівень, він може отримати рівень бійця (ставши бійцем 5 / спритником 1), рівень спритника (ставши бійцем 4 / спритником 2), або рівень третього класу, можливо, чарівника, оскільки він як раз знайшов загадкову книгу про магію (стане бійцем 4 / спритником 1 / чарівником 1).

ВИМОГИ ПРИ МУЛЬТИКЛАСОВОСТІ

Клас	Мінімальні показники характеристик
Бард	Харизма 13
Боєць	Сила 13 і Вправність 13
Варвар	Сила 13
Друїд	Мудрість 13
Жрець	Мудрість 13
Монах	Вправність 13 і Мудрість 13
Паладин	Сила 13 і Харизма 13
Слідопит	Вправність 13 і Мудрість 13
Спритник	Вправність 13
Чаклун	Харизма 13
Чарівник	Інтелект 13
Чародій	Харизма 13

ДОСВІД

Кількість Досвіду, необхідна для отримання нового рівня, залежить від рівня персонажа, а не від рівня в якомусь одному класі. Тобто, якщо ти жрець 6 / боєць 1, то тобі потрібно набрати Досвід, необхідний для отримання 8 рівня, перш ніж ти зможеш отримати 2 рівень бійця або 7 рівень жерця.

ЗДОРОВ'Я ТА КУБИКИ ЗДОРОВ'Я

Ти отримуєш здоров'я від нового класу так само, як вказано для рівнів, вище першого. Ти отримуєш здоров'я класу 1 рівня лише коли ти персонаж 1-го рівня.

Ти комбінуєш Кубики Здоров'я, отримані від всіх класів, формуючи загальний фонд Кубиків Здоров'я. Якщо всі Кубики Здоров'я одного виду, ти можеш їх просто підсумувати. Наприклад, як у бійця, так і у паладина Кубики Здоров'я к10, тому якщо ти паладин 5 / боєць 5, то у тебе буде десять Кубиків Здоров'я к10. Якщо класи дають різні Кубики Здоров'я, відстежуй їх окремо. Наприклад, якщо ти паладин 5 / жрець 5, у тебе буде п'ять Кубиків Здоров'я к10 і п'ять Кубиків Здоров'я к8.

БОНУС МАЙСТЕРНОСТІ

Бонус майстерності завжди залежить від рівня персонажа, і обчислюється по таблиці «Розвиток персонажа» з розділу 1.

Наприклад, якщо ти боєць 3 / спритник 2, то твій бонус майстерності буде як у персонажа 5 рівня, тобто +3.

ВОЛОДІННЯ

Коли ти береш перший рівень нового класу, ти отримуєш не всі його володіння, а тільки частину, як показано в наведеній таблиці:

ВОЛОДІННЯ ПРИ МУЛЬТИКЛАСОВОСТІ

Клас	Отримуєш такі володіння
Бард	Легкі обладунки, один навичка на твій вибір, один музичний інструмент
Боєць	Легкі обладунки, середні обладунки, щити, проста зброя, бойова зброя
Варвар	Щити, проста зброя, бойова зброя
Друїд	Легкі обладунки, середні обладунки, щити (друїди не носять і не використовують зброю і щити з металу)
Жрець	Легкі обладунки, середні обладунки, щити
Монах	Проста зброя, короткі мечі
Паладин	Легкі обладунки, середні обладунки, щити, проста зброя, бойова зброя
Слідопит	Легкі обладунки, середні обладунки, щити, проста зброя, бойова зброя, один навичка зі списку класових навичок
Спритник	Легкі обладунки, один навичка зі списку класових навичок, злодійські інструменти
Чаклун	Легкі обладунки, проста зброя
Чарівник	—
Чародій	—

КЛАСОВІ УМІННЯ

Коли ти отримуєш новий рівень одного з класів, ти отримуєш відповідні цьому рівню уміння. Однак деякі уміння підкоряються особливими правилами: Божественний Канал, Додаткова атака, Захист без обладунків та Виконання заклинань.

БОЖЕСТВЕННИЙ КАНАЛ

Якщо у тебе вже є уміння Божественний Канал, і ти отримуєш рівень в класі, який знову дає це уміння, ти також отримуєш ефекти Божественного Каналу від нового класу, але не отримуєш можливість додаткового його використання. Додаткові використання ти отримаєш тільки тоді, коли отримаєш в якомусь із цих класів рівень, що надає ці додаткові використання недвозначно. Наприклад, якщо ти жрець 6 / паладин 4, то можеш використовувати Божественний Канал два рази між відпочинком, тому що рівень жерця це дозволяє. Кожен раз, коли ти використовуєш це уміння, ти можеш вибирати ефекти, доступні за рахунок будь-якого з наявних у тебе класів.

ДОДАТКОВА АТАКА

Якщо ти отримуєш класове уміння Додаткова атака від декількох класів, то вони не сумуються між собою. Ти не можеш здійснювати за допомогою цього уміння більше двох атак, якщо тільки воно безпосередньо не дозволяє це робити (як у випадку з версією Додаткової атаки у бійця). Крім того, містичний заклик чаклуна «Спраглий меч» не надає тобі додаткову атаку, якщо у тебе уже є уміння Додаткова атака.

ЗАХИСТ БЕЗ ОБЛАДУНКІВ

Якщо у тебе вже є уміння Захист без обладунків, ти не можеш отримати його ще раз від іншого класу.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Твоя здатність виконувати заклинання залежить як від суми рівнів класів заклинателів, так і від індивідуальних рівнів в цих класах. Якщо відразу декілька твоїх класів дарують тобі уміння Виконання заклинань, ти можеш скористатись наведеними нижче правилами. Якщо ти мультикласуєшся, але це уміння є тільки у одного класу, використовуй правила, описані для цього класу.

Відомі та підготовані заклинання. Ти визначаєш, які заклинання знаєш і можеш підготувати для кожного класу індивідуально, як ніби б інших класів просто не було. Наприклад, якщо ти слідопит 4 / чарівник 3, то завдяки першому класу ти знаєш три заклинання слідопита 1 рівня. Як чарівник 3 рівня ти знаєш три заговори чарівника, а в твоїй Книзі заклинань може бути десять (як мінімум) заклинань чарівника, два з яких можуть бути 2 рівня (отримані на 3 рівні чарівника). Якщо твій Інтелект дорівнює 16, ти можеш підготувати шість заклинань чарівника зі своєї Книги заклинань.

Всі відомі тобі заклинання готуються в рамках одного з класів, і при виконанні цього заклинання ти використовуєш базову характеристику цього ж класу. Точно так само осередки магії, такі як святі символи, можуть використовуватися тільки класами, які використовують цей осередок.

Магічні слоти. Кількість наявних у тебе магічних слотів ти визначаєш, підсумовуючи рівні барда, чарівника, друїда, жерця і чародія, половини рівнів (округляючи в меншу сторону) паладина та слідопита, і третину рівнів бійця або спритника (округляючи в меншу сторону), якщо у тебе є уміння Містичного лицаря і Містичного спритника відповідно. Отримавши суму, визнач по таблиці «Мультикласовий заклинатель» кількість наявних у тебе магічних слотів різних рівнів.

МУЛЬТИКЛАСОВИЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ: РІВНІ ТА КІЛЬКІСТЬ МАГІЧНИХ СЛОТІВ

Рівень	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Результат із таблиці може дати магічні слоти таких рівнів, заклинання для яких ти не знаєш або не можеш підготувати. Ти можеш використовувати ці слоти для заклинань з нижчим рівнем. Якщо низькорівневе заклинання, яке ти виконуєш, таке як *вогняні долоні*, володіє посиленим ефектом при використанні слота вищого рівня, ти можеш використовувати посилений ефект, незважаючи на те, що у тебе немає заклинань такого високого рівня.

Наприклад, якщо ти вже згаданий вище слідопит 4 / чарівник 3, то при визначенні магічних слотів ти вважаєшся персонажем 5 рівня: у тебе є чотири слоти 1 рівня, три слота 2 рівня і два слота 3 рівня. Однак у тебе немає ніяких заклинань 3 рівня і немає заклинань слідопита 2-го рівня. Ти можеш використовувати слоти цих високих рівнів для виконання відомих тобі заклинань, значно посилюючи їх ефекти.

Магія договору. Якщо у тебе є уміння Виконання заклинань та уміння Магія договору від класу чаклуна, то ти можеш використовувати магічні слоти, отримані від Магії договору для виконання відомих або підготованих заклинань, отриманих від уміння Виконання заклинань, а також можеш використовувати магічні слоти, отримані від уміння Виконання заклинань для виконання відомих тобі заклинань чаклуна.

РИСИ

Риси відображають обдарованість або навчання, яке дає персонажу особливі знання. Вони втілюють тренування, досвід і здібності, які перевищують ті, що надає клас.

На деяких рівнях клас дає тобі уміння Підвищення характеристик. За допомогою цього опціонального правила ти можеш відмовитися від цього уміння і взяти замість нього одну рису. Кожну рису можна брати тільки один раз, якщо тільки в її описі не сказано протилежне.

Для отримання риси ти повинен дотримуватись її вимог. Якщо ти перестав виконувати вимоги риси, ти не можеш її використовувати, доки знову не почнеш виконувати вимоги. Наприклад, риса Борець вимагає наявності Сили 13 або вищої. Якщо твоя Сила з певних причин опуститься нижче 13 (наприклад, через прокляття), то ти не отримуєш переваг від цієї риси, доки не відновиш свою Силу.

АРБАЛЕТНИЙ ЕКСПЕРТ

Завдяки великій практиці з арбалетом ти отримуєш наступні переваги:

- Ти ігноруєш властивість «перезарядка» у арбалетів, якими володієш.
- Знаходження в межах 1 метра від ворожої істоти не накладає перешкоду на твої кидки далекобійних атак.
- Коли ти здійснюєш вчинок Атака і атакуєш одноручною зброєю, ти можеш своїм бонусним вчинком здійснити атаку ручним арбалетом, який знаходяться в іншій руці.

АРТИСТИЧНИЙ

Навчившись театральному мистецтву і наслідуванню, ти отримуєш наступні переваги:

- Підвищ свій показник Харизми на 1 (максимум 20).
- Ти робиш з перевагою перевірки Харизми (Артистичності) і Харизми (Обману), коли намагаєшся видати себе за когось іншого.
- Ти можеш копіювати вимову когось іншого, а також звуки, які видаються іншими істотами. Перед цим ти повинен як мінімум протягом 1 хвилини чути чужу мову або звуки істоти. Успішна перевірка Мудрості (Аналізу поведінки), протиставлена твоїй перевірці Харизми (Обману), дозволяє слухачу зрозуміти, що джерело звуку не справжнє.

АТЛЕТ

Ти пройшов інтенсивну фізичну підготовку і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Сили або Вправності на 1 (максимум 20)
- Якщо ти лежиш долілиць, то твоє вставання на ноги використовує тільки 1 метр пересування.
- Лазіння не змушує тебе витрачати додаткове пересування.
- Ти можеш здійснювати стрибок у довжину або висоту з розбігу, здійснивши попереднє пересування лише на 1 метр, а не на 2.

БОЙОВИЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Вимога: Здатність виконувати хоча б одне заклинання

Ти навчився виконувати заклинання в запалі бою і дізнався техніки, які дають такі переваги:

- Ти робиш з перевагою кидки рятунку Статури для підтримки концентрації на заклинанні, коли отримуєш ушкодження.
- Ти можеш виконувати тілесний компонент заклинань навіть якщо обидві твої руки зайняті зброєю чи щитом.
- Якщо пересування ворожої істоти провокує тебе на атаку, ти можеш замість здійснення спровокованої атаки реакцією виконати на цю істоту заклинання. Час виконання цього заклинання повинен бути «1 вчинок» і воно повинно націлюватися тільки на цю істоту.

ВЕРХОВИЙ БОЄЦЬ

Ти — небезпечний ворог, коли їдеш верхи на скакуні. Якщо ти перебуваєш верхи і не є недієздатним, ти отримуєш наступні переваги:

- Ти робиш з перевагою кидки рукопашних атак по істотах, чий розмір менший від твого скакуна, і які при цьому не перебувають верхи.
- Ти можеш зробити так, щоб атака, націлена на твого скакуна, стала перенацілена на тебе.
- Якщо твій скакун потрапляє під ефект, який дозволяє зробити кидок рятунку Вправності для отримання половини ушкоджень, то у разі успіху він не отримує ушкоджень взагалі або отримує лише половину ушкоджень при провалі.

ВИКОРИСТАННЯ ДВОХ ЗБРОЙ

Ти знаєш, як використовувати відразу дві зброї, і отримуєш наступні переваги:

- Ти отримуєш бонус +1 до КО, коли тримаєш в кожній руці по рукопашній зброї.
- Ти можеш використовувати бій з двома зброями навіть якщо в жодної із твоїх одноручних зброй немає властивостей «легка».
- Ти можеш виймати і ховати дві одноручні зброї тоді, коли зазвичай дозволяється вийняти або сховати тільки одну.

ВИТРИВАЛИЙ

Вибери одну характеристику. Ти отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник обраної характеристики на 1 (максимум 20).
- Ти отримуєш володіння кидками рятунку цієї характеристики.

ВІЙСЬКОВИЙ АДЕПТ

Ти пройшов військову підготовку, яка дозволяє здійснювати особливі бойові прийоми. Ти отримуєш наступні переваги:

- Ти вивчаєш два прийоми на твій вибір зі списку архетипу бійця Бойовий Майстер. Якщо прийом вимагає, щоб ціль зробила кидок рятунку для опору ефекту прийому, СК кидка рятунку дорівнює 8 + твій бонус майстерності + твій модифікатор Сили або Вправності (на твій вибір).
- Ти отримуєш один кубик подвигу, який є кубиком к6 (він додається до інших кубиків подвигів, які ти маєш від інших джерел). Цей кубик підсилює твої прийоми. Кубики подвигу витрачаються, коли ти використовуєш прийоми, і відновлюються після завершення тобою короткого або тривалого відпочинку. Цей кубик подвигу залишиться у тебе навіть якщо пізніше ти отримаєш нові кубики від іншого джерела.

ВЛУЧНИЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Вимога: Здатність виконувати хоча б одне заклинання

Ти дізнався техніку, яка поліпшує атаку деякими видами заклинань, і отримуєш наступні переваги:

- Якщо ти виконуєш заклинання, яке потребує здійснення кидка атаки, то дистанція цього заклинання подвоюється.
- Твої далекобійні атаки заклинаннями ігнорують напів-укриття і укриття на три чверті.
- Ти дізнаєшся один заговір, який вимагає кидка атаки. Вибери заговір зі списку заклинань барда, чарівника, друїда, жерця, чаклуна або чародія. Базова характеристика для цього заговору залежить від обраного класу: Харизма для барда, чаклуна і чародія; Інтелект для чарівника; Мудрість для друїда і жерця.

ВЛУЧНИЙ СТРІЛЕЦЬ

Ти оволодів далекобійною зброєю і можеш здійснювати постріли, які інші рахують неможливими. Ти отримуєш наступні переваги:

- Здійснення атаки в межах максимальної дистанції не накладає перешкоду на твій кидок атаки далекобійною зброєю.
- Твої атаки далекобійною зброєю ігнорують напів-укриття і укриття на три чверті.
- Перед здійсненням атаки далекобійною зброєю, якою ти володієш, ти можеш прийняти штраф -5 до свого кидка атаки. Якщо така атака попадає, ти додаєш + 10 до ушкоджень від цієї атаки.

ДИКИЙ НАПАДНИК

Один раз за хід, коли ти робиш кидок ушкоджень для своєї атаки рукопашною зброєю, ти можеш перекинути всі кубики ушкоджень зброї і використовувати будь-який з варіантів результатів.

ДОСЛІДНИК ПІДЗЕМЕЛЬ

Навчившись шукати приховані пастки і потаємні двері в підземеллях, ти отримуєш наступні переваги:

- Ти отримуєш перевагу на перевірки Мудрості (Уважності) та Інтелекту (Обстеження), здійснені для виявлення потаємних дверей.
- Ти отримуєш перевагу на кидки рятунку для уникнення пасток і опору від їхніх ефектів.
- Ти отримуєш опір до ушкоджень від пасток.
- Пересування у швидкому темпі не накладає на тебе штраф -5 на пасивні перевірки Мудрості (Уважності).

ЗАБІЯКА

Звикнувши до мордобою з використанням підручних предметів, ти отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Сили або Статури на 1 (максимум 20)
- Ти отримуєш володіння імпровізованою зброєю.
- Твій беззбройний удар тепер використовує для ушкоджень к4.
- Якщо ти у свій хід попадаєш по істоті беззбройним ударом або імпровізованою зброєю, ти можеш спробувати схопити ціль своїм бонусним вчинком.

ЗАХИСНИЙ ДУЕЛЯНТ

Вимога: Вправність 13 або вища

Якщо ти використовуєш зброю з властивістю «фехтувальна», якою ти володієш, а інша істота попадає по тобі рукопашною атакою, то ти можеш перед попаданням цієї атаки використати свою реакцію, щоб додати свій бонус майстерності до твого КО, що потенційно може привести до промаху атаки.

ЗАХОПЛЮВАЧ

Вимога: Сила 13 або вища

Ти розвинув навички, потрібні для вмілого захвату супротивників. Ти отримуєш наступні переваги:

- Ти робиш з перевагою кидки атак по істоті, яку тримаєш в захваті.
- Ти можеш вчинком спробувати окувати схоплену тобою істоту. Для цього зроби ще одну перевірку захвату. У разі успіху ти і ця істота стаєте оковані, доки захват не закінчиться.

ЗНАВЕЦЬ ЛЕГКИХ ОБЛАДУНКІВ

Ти навчився носінню легких обладунків і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Сили або Вправності на 1 (максимум 20).
- Ти отримуєш володіння легкими обладунками.

ЗНАВЕЦЬ СЕРЕДНІХ ОБЛАДУНКІВ

Вимога: Володіння легкими обладунками

Ти навчився носінню середніх обладунків та щитів, і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Сили або Вправності на 1 (максимум 20).
- Ти отримуєш володіння середніми обладунками і щитами.

ЗНАВЕЦЬ ТЯЖКИХ ОБЛАДУНКІВ

Вимога: Володіння середніми обладунками

Ти навчився носінню тяжких обладунків і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Сили на 1 (максимум 20).
- Ти отримуєш володіння тяжкими обладунками.

ІНТЕЛЕКТУАЛ

Ти з неймовірною точністю можеш відстежувати час, напрямок та інші деталі. Ти отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник свого Інтелекту на 1 (максимум 20).
- Ти завжди знаєш, в якій стороні знаходиться північ.
- Ти завжди знаєш, через скільки годин настане наступний захід або схід.
- Ти можеш з точністю згадати все, що бачив або чув за останній місяць.

КРЕМЕЗНИЙ

Максимум твого здоров'я збільшується на кількість, рівну твоєму подвоєному рівню, на якому ти береш цю рису. Кожен раз, коли ти після цього будеш отримувати рівень, максимум твого здоров'я буде додатково збільшуватися ще на 2.

ЛІКАР

Ти — вправний медик, який вміє швидко заліковувати рани і повертати союзників до стану готовності. Ти отримуєш наступні переваги:

- Коли ти використовуєш комплект цілителя для стабілізації вмираючої істоти, ця істота також відновлює собі 1 здоров'я.
- Ти можеш вчинком витратити одне використання комплекту цілителя, щоб подбати про істоту і відновити їй 1к6 + 4 здоров'я, плюс додаткове здоров'я, рівне максимуму наявних у неї Кубиків Здоров'я. Ця істота не зможе повторно відновлювати здоров'я від цієї риси, доки не завершить свій короткий або тривалий відпочинок.

МАЙСТЕР ВЕЛИКОЇ ЗБРОЇ

Ти навчився використовувати вагу своєї зброї, дозволяючи інерції посилювати твої атаки. Ти отримуєш наступні переваги:

- У свій хід, якщо ти робиш критичне попадання рукопашною зброєю або опускаєш нею здоров'я істоти до 0, ти можеш своїм бонусним вчинком зробити ще одну атаку рукопашною зброєю (ця атака використовує той самий модифікатор характеристики, що і первинна атака).
- Перед здійсненням атаки рукопашною зброєю з властивістю «важка», якою ти володієш, ти можеш прийняти штраф -5 до кидка атаки. Якщо така атака попадає, ти додаєш +10 до ушкоджень від цієї атаки.

МАЙСТЕР ДЕРЖАКОВОЇ ЗБРОЇ

Ти можеш стримувати ворогів зброєю з властивістю «далекосяжна». Ти отримуєш наступні переваги:

- Якщо ти робиш вчинок Атака і атакуєш алебардою, бойовим посохом, списом або глефою, ти можеш своїм бонусним вчинком зробити рукопашну атаку протилежним кінцем зброї. Кубик ушкоджень цієї атаки дорівнює к4, і така атака заподіює дробильні ушкодження. Ця бонусна атака використовує модифікатор тієї ж характеристики, що й основна.
- Якщо ти використовуєш алебарду, бойовий посох, спис, глефу або піку, то інші істоти також провокують тебе на атаку і тоді, коли входять в межі твоєї досяжності.

МАЙСТЕР ЗБРОЇ

Ти знаєш як користуватися безліччю видів зброї і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Сили або Вправності на 1 (максимум 20).
- Ти отримуєш володіння чотирма обраними видами зброї. Обрана зброя повинна бути або простою або бойовою.

МАЙСТЕР СЕРЕДНІХ ОБЛАДУНКІВ

Вимога: Володіння середніми обладунками

Ти звик до пересування в середніх обладунках і отримуєш наступні переваги:

- Носіння середнього обладунку не накладає перешкоду на твої перевірки Вправності (Скритності).
- Коли ти носиш середній обладунок, ти можеш додавати до свого КО 3, а не 2, якщо твоя Вправність 16 або вища.

МАЙСТЕР ТЯЖКИХ ОБЛАДУНКІВ

Вимога: Володіння тяжкими обладунками

Ти можеш відхиляти своїм обладунком удари, які інших убили б. Ти отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Сили на 1 (максимум 20).
- Якщо ти носиш тяжкий обладунок, то дробильні, колоті і рубані ушкодження, які ти отримуєш від немагічної зброї, зменшується на 3.

МАЙСТЕР ЩИТІВ

Ти використовуєш щит не тільки для оборони, а й для нападу. Ти отримуєш наступні переваги, коли використовуєш щит:

- Якщо ти у свій хід робиш вчинок Атака, ти можеш своїм бонусним вчинком спробувати штовхнути щитом істоту, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе.
- Якщо ти не є недієздатним, ти можеш додавати бонус до КО від свого щита до всіх своїх кидків рятунку Вправності, здійснених від заклинань та інших шкідливих ефектів, націлених тільки на тебе.
- Якщо ти піддаєшся дії ефекту, який дозволяє зробити кидок рятунку Вправності для отримання половини ушкоджень, ти можеш використати свою реакцію, щоб взагалі не отримати ушкодження в разі успішного кидка рятунку, виставивши щит між собою і джерелом ефекту.

МОВОЗНАВЕЦЬ

Ти вивчав мови і способи кодування текстів, і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник свого Інтелекту на 1 (максимум 20).
- Ти вивчаєш три мови на твій вибір.
- Ти можеш писати шифровані листи. Інші не можуть розшифрувати код, доки ти не навчиш їх, або вони не досягнуть успіху в перевірці Інтелекту (СК рівний твоєму показнику Інтелекту + твій бонус майстерності), або вони не використають для розшифровки магію.

НАПАДНИК

Коли ти використовуєш вчинок Ривок, ти можеш своїм бонусним вчинком зробити одну атаку рукопашною зброєю або штовхнути іншу істоту.

Якщо ти перед здійсненням цього бонусного вчинку провів пересування мінімум на 2 метри по прямій лінії, ти або отримуєш бонус +5 до кидка ушкоджень цієї атаки (якщо ти вирішив зробити рукопашну атаку і попав), або штовхаєш ціль на 2 метри від себе (якщо вирішив штовхати і досяг успіху).

НАТХНЕННИЙ ЛІДЕР

Вимога: Харизма 13 або вища

Ти можеш витратити 10 хвилин для натхнення супутників, зміцнюючи їхню рішучість. Якщо ти робиш це, вибери не більше шести союзних істот (можеш вибрати і себе) в межах 6 метрів від тебе, які можуть бачити або чути тебе, і які здатні тебе зрозуміти. Всі ці істоти отримують тимчасове здоров'я в кількості, рівній твоєму рівню + твій модифікатор Харизми. Істоти більше не зможуть отримувати тимчасове здоров'я від цієї риси, доки не завершать свій короткий або тривалий відпочинок.

ОБДАРОВАНИЙ

Ти отримуєш володіння будь-якою комбінацією із трьох навичок і/або інструментів на свій вибір.

ПИЛЬНИЙ

Ти завжди готовий до небезпек і отримуєш наступні переваги:

- Ти отримуєш бонус +5 до перевірок ініціативи.
- Тебе стає неможливо застати зненацька, доки ти перебуваєш при свідомості.
- Інші істоти, які приховані від тебе, не отримують перевагу для своїх кидків атак, направлених на тебе.

ПОСВЯЧЕНИЙ У МАГІЮ

Вибери клас: бард, чарівник, друїд, жрець, чаклун або чародій. Ти дізнаєшся два заговори на свій вибір зі списку заклинань обраного класу.

Крім того, вибери одне заклинання 1 рівня з цього ж списку. Ти дізнаєшся це заклинання і можеш виконувати його за допомогою цієї риси лише на мінімально можливому рівні. Після виконання цього заклинання ти повинен завершити свій тривалий відпочинок, перш ніж зможеш знову виконати його цією рисою.

Базова характеристика для цих заклинань залежить від обраного класу: Харизма для барда, чаклуна і чародія; Інтелект для чарівника; Мудрість для друїда і жерця.

ПРОНИРА

Вимога: Вправність 13 або вища

Ти знаєш, як зливатися з тінями. Ти отримуєш наступні переваги:

- Ти можеш спробувати сховатися, навіть якщо знаходишся в зоні поганої видимості для істоти, від якої ховаєшся.
- Якщо ти ховаєшся від істоти і промахуєшся по ній атакою далекобійною зброєю, така атака не видає твою позицію.
- Тьмяне світло не накладає перешкоду на твої перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на зір.

РИТУАЛЬНИЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Вимога: Інтелект або Мудрість 13 або вища

Ти дізнався кілька заклинань, які можеш виконувати, як ритуали. Ці заклинання записані в ритуальній книзі, яку ти повинен тримати в руці під час їх виконання.

Коли ти вибираєш цю рису, ти отримуєш ритуальну книгу, яка містить два заклинання 1 рівня на твій вибір. Вибери один з класів: бард, чарівник, друїд, жрець, чаклун або чародій. Ти повинен вибрати заклинання зі списків для цього класу, проте у цих заклинань має бути помітка «ритуал».

Обраний клас також визначає базову характеристику для виконання цих заклинань: Харизма для барда, чаклуна і чародія; Інтелект для чарівника; Мудрість для друїда і жерця.

Знайшовши заклинання, записане в письмовій формі, такій як магічний сувій або Книга заклинань чарівника, ти можеш скопіювати його в свою ритуальну книгу. Це заклинання повинно бути в списку заклинань обраного тобою класу, рівень його не повинен перевищувати половину твого рівня (округлено в більшу сторону), і у нього має бути помітка «ритуал». Процес переписування займає по 2 години за кожен рівень заклинання і коштує по 50 зм за кожен рівень. Це вартість матеріальних компонентів, які витрачаються в процесі експериментів із заклинанням, а також особливих чорнил, якими воно записується.

РУХЛИВИЙ

Ти неймовірно швидкий й спритний. Ти отримуєш наступні переваги:

- Твоя швидкість збільшується на 2 метри.
- Коли ти використовуєш вчинок Ривок, важкопрохідна місцевість в цьому ходу не уповільнює твоє пересування.
- Якщо ти здійснюєш рукопашну атак по істоті, то ти до кінця цього ходу не провокуєш від неї атак, незалежно від того, попадеш ти чи ні.

СТИХІЙНИЙ АДЕПТ

Вимога: Здатність виконувати хоча б одне заклинання

Коли ти отримуєш цю рису, вибери один з видів ушкоджень: звук, кислота, вогонь, холод або електрика.

- Заклинання, які ти виконуєш, ігнорують опір до обраного виду ушкоджень. Крім того, коли ти визначаєш ушкодження від виконаного тобою заклинання, яке завдає ушкодження цього виду, при випаданні «1» ти можеш рахувати це як «2».
- Ти можеш обирати цю рису кілька разів. Кожен раз, коли ти це робиш, ти вибираєш новий вид ушкоджень.

СТІЙКИЙ

Ти стійкий і живучий, і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник своєї Статури на 1 (максимум 20).
- Коли ти кидаєш Кубик Здоров'я для відновлення здоров'я, то мінімум здоров'я, яке ти відновиш цим способом, дорівнює твоєму подвоєному модифікатору Статури (мінімум 2).

СТРАЖ

Ти опанував техніку, яка дозволяє користуватися всіма прогалинами в обороні противника, і отримуєш наступні переваги:

- Якщо ти попадаєш по істоті спровокованою атакою, швидкість цієї істоти падає до 0 до кінця поточного ходу.
- Істоти, які використовуючи вчинок Відхід і покидають твою зону досяжності, усе одно провокують тебе на атаку.
- Якщо істота, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе, робить атаку не по тобі (і у цілі немає цієї риси), ти можеш своєю реакцією зробити атаку рукопашною зброєю по цій атакуючій істоті.

УБИВЦЯ МАГІВ

Ти розробив техніки, корисні в рукопашному бою проти заклинателів, і отримуєш наступні переваги:

- Якщо істота в межах 1 метра від тебе виконує заклинання, ти можеш своєю реакцією зробити атаку рукопашною зброєю по цій істоті.
- Коли ти завдаєш ушкодження істоті, яка концентрується на заклинанні, ця істота отримує перешкоду на кидок рятунку для підтримки її концентрації.
- Ти робиш з перевагою кидки рятунку від заклинань, виконаних істотами, які знаходяться в межах 1 метра від тебе.

УВАЖНИЙ

Ти швидко вловлюєш дрібні подробиці і отримуєш наступні переваги:

- Підвищ показник свого Інтелекту або Мудрості на 1 (максимум 20)
- Якщо ти бачиш рот істоти, коли вона говорить на мові, яку ти розумієш, ти можеш прочитати по її губах, що саме вона говорить.
- Ти отримуєш бонус +5 до пасивних перевірок Мудрості (Уважності) та пасивних перевірок Інтелекту (Обстеження).

ЩАСЛИВЧИК

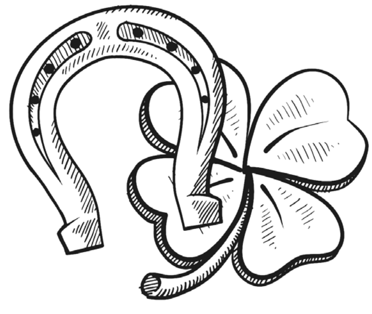
Тобі незрозумілим чином везе саме тоді, коли ти найбільше цього потребуєш.

У тебе є 3 одиниці удачі. Кожен раз, коли ти робиш кидок атаки, перевірку характеристики або кидок рятунку, ти можеш витратити одну одиницю удачі, щоб кинути додатковий к20. Ти можеш вирішити витратити одиницю удачі після звичайного кидка кубика, але до визначення наслідків. Після цього ти сам вибираєш, який з цих к20 використовувати для кидка атаки, перевірки характеристики або кидка рятунку.

Ти також можеш витратити одну одиницю удачі, коли по тобі здійснюють кидок атаки. Кинь к20, а потім виріши, який з результатів буде використовувати істота, яка атакувала: твій або свій.

Якщо відразу кілька істот витрачають одиниці удачі для здійснення впливу на один кидок, одиниці скасовують одна одну і додаткові кубики ніхто не кидає.

Ти відновлюєш свої витрачені одиниці удачі після завершення тривалого відпочинку.



ЧАСТИНА II

ПРАВИЛА ГРИ

РОЗДІЛ 7. ВИКОРИСТАННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Фізичні і розумові здібності будь-якої істоти можна описати за допомогою шести характеристик:

- **Сила**, яка вимірює фізичну міць
- **Вправність**, яка вимірює спритність
- **Статура**, яка вимірює витривалість
- **Інтелект**, який вимірює розсудливість і пам'ять
- **Мудрість**, яка вимірює уважність та інтуїцію
- **Харизма**, яка вимірює силу характеру

Який твій персонаж: м'язистий і проникливий? Розумний і чарівний? Спритний і стійкий? Значення характеристик допомагають оцінити ці якості — сильні сторони та недоліки істот.

Три основних кидка в грі — перевірка характеристики, кидок рятунку і кидок атак — залежать від показників цих шести характеристик. Вступ описує основне правило проведення цих кидків: кинь к20, додай модифікатор, виведений з однієї з шести характеристик, і порівняй суму з цільовим числом.

Цей розділ описує, як використовувати перевірки характеристик і кидки рятунку, які керують основною діяльністю істот в грі. Правила по кидках атак описані в розділі 9.

ПОКАЗНИКИ ТА МОДИФІКАТОРИ ХАРАКТЕРИСТИК

У кожної характеристики істоти є показник — число, яке вказує ступінь її розвиненості. Показник характеристики відображає не тільки вроджені особливості, але і пройдені тренування та знання діяльності, пов'язаної з цією характеристикою.

Показник 10 або 11 — середньостатистичний середній рівень, але шукачі пригод та більшість чудовиськ завжди перевершують ці числа. Частіше всього максимум, якого досягають звичайні жителі, це показник 18. Шукачі пригод не можуть підвищувати показники характеристик вище 20, а у чудовиськ і божественних створінь зустрічаються показники і під 30.

ПОКАЗНИКИ ТА МОДИФІКАТОРИ ХАРАКТЕРИСТИК

Показник	Модифікатор	Показник	Модифікатор
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

У кожної характеристики є також модифікатор, який залежить від її показника, і потрапляє в діапазон від -5 (для показника «1») до +10 (для показника «30»). У наведеній таблиці вказані модифікатори характеристик для всіх можливих показників характеристик, від 1 до 30.

Для визначення модифікатора характеристики без звернення до таблиці відніми 10 від показника характеристики, а різницю розділи на 2 (округляючи в меншу сторону).

Через те, що модифікатори характеристик впливають практично на всі кидки атак, перевірки характеристик і кидки рятунку, вони використовуються у грі набагато частіше, ніж самі показники характеристик.

ПЕРЕВАГА І ПЕРЕШКОДА

Іноді особливе уміння або заклинання говорить, що ти отримуєш перевагу або перешкоду на перевірку характеристики, кидок рятунку або кидок атаки. Коли це відбувається, ти кидаєш другий к20. Використовуй вищий результат, якщо у тебе є перевага, або менший, якщо у тебе є перешкода. Наприклад, якщо у тебе є перешкода, і випало «17» і «5», то ти використовуєш «5». Якби у тебе була перевага, ти б використовував «17».

Якщо на кидок впливають відразу кілька факторів, і всі вони дають перевагу або перешкоду, кидається все одно тільки один додатковий к20. Наприклад, якщо відразу кілька сприятливих обставин надають перевагу, ти все одно кидаєш тільки один додатковий к20.

Якщо обставини створюють одночасно і перевагу, і перешкоду, то вважається, що вони скасовують одна одну, і ти не кидаєш додатковий к20. Це справедливо навіть для обставин, коли негативних факторів багато, а позитивний тільки один, і навпаки. У такій ситуації у тебе немає ні переваги, ні перешкоди.

Якщо у тебе є перевага або перешкода, а якесь особливе правило, таке як особливість напіврослика Везучий, дозволяє перекинути та замінити к20, то ти можеш перекинути тільки один кубик. Ти сам вибираєш, який саме. Наприклад, якщо напіврослик робить із перевагою перевірку характеристики і випадає «1» і «13», напіврослик може використати особливість Везучий і перекинути результат «1».

Зазвичай переваги і перешкоди викликані особливими уміннями, обставинами або заклинаннями. Натхнення (дивись розділ 4) теж може дати персонажу перевагу при перевірці, пов'язаній з його особистістю, ідеалами або прихильностями. Майстер також може вирішити, що обставини позитивно або негативно впливають на перевірку і дати перевагу або перешкоду відповідно.

БОНУС МАЙСТЕРНОСТІ

У персонажів є бонус майстерності, який залежить від рівня героя, як описано у розділі 1. У чудовиськ теж є цей бонус, і він уже включений в їхні блоки статистик. Цей бонус

також використовується при перевірках характеристик, кидках рятунку і кидках атаки.

Твій бонус майстерності не може бути доданий до кидка кубика або до іншого числа більше одного разу. Наприклад, якщо два різних правила кажуть, що ти можеш додати свій бонус майстерності до кидка рятунку Мудрості, то ти, тим не менше, додаєш цей бонус тільки один раз.

Іноді бонус майстерності може бути помножений або розділений (наприклад, подвоєний чи розділений навпіл) перед застосуванням. Наприклад, уміння спритника Експертиза подвоює бонус майстерності для деяких перевірок характеристик. Якщо обставини склалися так, що бонус майстерності до одного і того ж кидка може бути застосований кілька разів, ти все одно додаєш його лише один раз, і примножуєш або ділиш тільки один раз.

Якщо уміння або ефект дозволяють помножити бонус майстерності при здійсненні перевірки характеристики, яка не дозволяє додавати бонус майстерності, то цей бонус до перевірки не додається. Для такої перевірки бонус майстерності дорівнює 0, а множення 0 на інше число все одно дає 0. Наприклад, якщо у тебе немає володіння навичкою Історія, ти не отримуєш бонусу від уміння, яке дозволяє подвоювати бонус майстерності при здійсненні перевірок Інтелекту (Історії).

Зазвичай бонус майстерності не помножується для кидків атаки і кидків рятунку. Якщо певне уміння або ефект дозволяє це зробити, застосовуються ці ж самі правила.

ПЕРЕВІРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Перевірка характеристики означає випробування вроджених талантів та здібностей персонажа або чудовиська, яке намагається подолати якусь перешкоду. Майстер закликає зробити перевірку характеристики, коли персонаж або чудовисько пробує вчинити дію (але не атаку), яка має шанс на провал. Якщо наслідок такої дії неясний, його допомагає визначити кидок кубика.

Спочатку Майстер визначає, яка з шести характеристик пов'язана з виконуваним завданням, і визначає складність цього завдання, яка виражене Складністю (СК). Чим важче завдання, тим вище СК. Наведена таблиця показує популярні СК завдань.

ПОПУЛЯРНІ СК ЗАВДАНЬ

Завдання	СК
Дуже легке	5
Легке	10
Середнє	15
Складне	20
Дуже складне	25
Майже неможливе	30

Для здійснення перевірки характеристики кинь к20 і додай модифікатор відповідної характеристики. Як і при інших кидках к20, застосуй ситуаційні бонуси і штрафи, а тоді порівняй результат з СК. Якщо сума дорівнює СК або перевищує її, то перевірка рахується успішною і істота виконує поставлене завдання. У разі провалу персонаж або чудовисько не досягає успіху та стикається з наслідками, які визначає Майстер.

ЗМАГАННЯ

Іноді зусилля одного персонажа або чудовиська протистоять зусиллям іншого. Це може статися, якщо вони намагаються зробити одне і те ж саме, а досягти успіху може тільки один, як наприклад, вони обоє намагаються схопити магічне кільце, яке впало на підлогу. Така ж ситуація виникає, коли один намагається запобігти діям іншого — наприклад, якщо чудовисько намагається відкрити двері, які утримує персонаж. У таких ситуаціях результат визначається особливою перевіркою характеристики, яка зветься змаганням.

Обидва учасники змагання здійснюють перевірки характеристик, пов'язані з їхніми діями. Вони застосовують всі актуальні бонуси і штрафи, але суми порівнюють не з СК, а з результатами один одного. Учасник з найбільшим результатом виграє змагання. Цей персонаж або чудовисько або досягає успіху, або не дає досягти успіху супернику.

Якщо змагання закінчується нічиєю, ситуація залишається такою ж, як до змагання. Таким чином, один з учасників може усе одно опинитись у вигіднішій ситуації. Якщо двоє намагалися схопити кільце, ніхто його не отримує. Якщо чудовисько намагалося вибити двері, а шукач пригод намагався утримати їх зсередини, нічия означає, що двері залишаються на місці.

НАВИЧКИ

Характеристики покривають широкий діапазон можливостей, включаючи навички, якими персонаж або чудовисько може володіти. Навичка відображає певний аспект характеристики, а володіння навичкою демонструє майстерне знання цього аспекту (володіння навичками персонажа визначаються при його створенні, а володіння навичками чудовиська вказані у блоці його статистик).

Наприклад, Вправність може відображати спробу персонажа виконати акробатичний трюк, вкрасти предмет, або залишитися прихованим. У цих аспектів Вправності є три конкретних навички: Акробатика, Спритність рук і Скритність, відповідно. Таким чином, персонаж, який володіє навичкою Скритність, особливо добре справляється з перевірками Вправності, пов'язаними зі спробами вести себе тихо і залишатися непоміченим.

Навички та пов'язані з ними характеристики показані в наведеній таблиці (зі Статурою не пов'язана ні одна навичка). Дивись в описах характеристик у наступних розділах приклади того, як використовувати ці навички.

Характеристика	Навички
Сила	Атлетика
Вправність	Акробатика, Скритність, Спритність рук
Статура	—
Інтелект	Історія, Містицизм, Обстеження, Природа, Релігія
Мудрість	Аналіз поведінки, Виживання, Догляд тварин, Медицина, Спостережливість
Харизма	Артистичність, Залякування, Обман, Переконливість

Іноді Майстер може попросити зробити перевірку характеристики, використовуючи певну навичку — наприклад, «зроби перевірку Мудрості (Уважності)». Або гравець сам може запитати у Майстра, чи впливає володіння певною навичкою на результат перевірки. У будь-якому випадку, володіння навичкою означає, що істота додає свій бонус майстерності до перевірок характеристик, які стосуються цієї навички. Без володіння навичкою істота робить звичайні перевірки характеристик.

Наприклад, якщо персонаж намагається вилізти на круту скелю, Майстер може попросити зробити перевірку Сили (Атлетики). Якщо персонаж володіє Атлетикою, його бонус майстерності додається до цієї перевірки Сили. Якщо персонаж не володіє цією навичкою, він робить звичайну перевірку Сили.

ВАРІАНТ: НАВИЧКИ З ІНШИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ

Зазвичай володіння навичкою застосовується для перевірок лише однієї конкретної характеристики. Володіння Атлетикою, наприклад, застосовується для перевірок Сили. Однак в деяких ситуаціях твоє володіння може застосовуватися і для іншої перевірки. У таких ситуаціях Майстер може попросити зробити перевірку, використовуючи незвичайну комбінацію характеристик і навичок, або ж ти можеш попросити у Майстра дозвіл застосувати бонус майстерності до певної перевірки. Наприклад, якщо тобі треба переплибти з острова на континент, Майстер може попросити зробити перевірку Статури, щоб побачити, чи вистачить у тебе витривалості для такого тривалого запливу. У цьому випадку майстер може дозволити тобі застосувати бонус від Атлетики, тобто попросить зробити перевірку Статури (Атлетики). Таким чином, якщо ти володієш Атлетикою, ти додаєш свій бонус майстерності до перевірки Статури, як ніби здійснюєш перевірку Сили (Атлетики). Точно так, якщо варвар напів-орк демонструє грубу силу, щоб залякати ворога, Майстер може попросити зробити перевірку Сили (Залякування), незважаючи на те, що Залякування пов'язане з Харизмою.

ПАСИВНІ ПЕРЕВІРКИ

Пасивна перевірка — це особлива перевірка характеристики, при якій не треба кидати к20. Така перевірка може відображати середній результат для завдання, яке виконується з регулярною періодичністю, наприклад, як пошук потаємних дверей. Майстер може використовувати її для таємного визначення без кидків кубиків, щоб дізнатись, чи досягнуть успіху під час певної діяльності персонажі: наприклад, чи помітять вони чудовисько, яке ховається.

Результат пасивної перевірки персонажа визначається так:

10 + всі модифікатори, які зазвичай застосовуються до такої перевірки

Якщо персонаж робить перевірку з перевагою, додай 5. У разі перешкоди відніми 5. Результат пасивної перевірки в грі називається **показником**.

Наприклад, якщо у персонажа 1 рівня Мудрість 15, і він володіє Уважністю, його пасивний показник Мудрості (Уважності) дорівнює 14.

Пасивні перевірки використовуються в правилах по скритності в пункті «Вправність», а також в правилах дослідження у розділі 8.

СПІЛЬНІ СПРОБИ

Іноді двоє або більше персонажів намагаються спільно виконати якусь задачу. В цьому випадку персонаж, який очолює зусилля (або той, у кого вищий модифікатор характеристики) може зробити перевірку характеристики з перевагою, яка і відображає допомогу інших персонажів. У бою для цього потрібно використати вчинок Допомога (дивись в розділі 9).

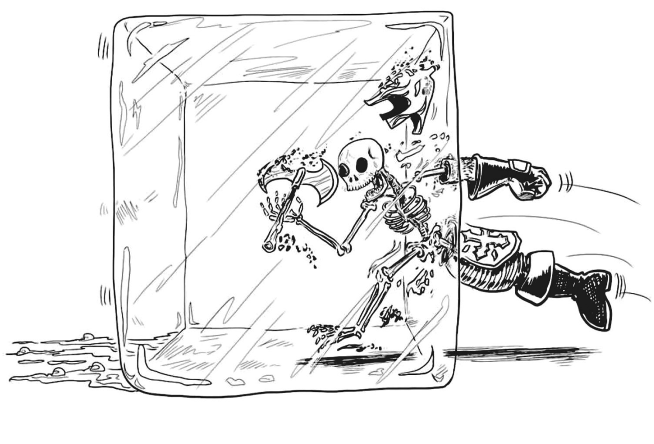
Персонаж може намагатися допомогти лише тоді, коли він і сам наодинці мав би шанс виконати це завдання. Наприклад, злом замку вимагає володіння злодійськими інструментами, тому персонаж, який не володіє ними, не може допомагати виконувати це завдання. Більше того, персонаж може допомагати тільки якщо зусилля іншого персонажа дійсно можуть допомогти. Деякі завдання, такі як втягання нитки в голку, від чужої допомоги легшими не стануть.

ГРУПОВІ ПЕРЕВІРКИ

Якщо декілька істот намагаються виконати певне завдання, як єдина група, Майстер може попросити зробити групову перевірку характеристики. У такій ситуації більш досвідчені можуть прикрити слабкі сторони невмілих.

Для здійснення групової перевірки характеристики кожен учасник групи робить перевірку характеристики. Якщо як мінімум половина групи досягла успіху, то досягає успіху й уся група. В іншому випадку вся група провалює перевірку.

Групові перевірки відбуваються не дуже часто, і вони відбуваються тоді, коли досягти успіху потрібно відразу всім персонажам. Наприклад, якщо шукачі пригод йдуть по болоту, Майстер може попросити зробити групову перевірку Мудрості (Виживання), щоб побачити, чи зможуть персонажі обійти трясовини та інші природні небезпеки. Якщо досягне успіху як мінімум половина групи, успішні персонажі допомагають тим, хто не обійшов небезпечні місця. В іншому випадку вся група потрапляє в одну з небезпек.



ВИКОРИСТАННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Кожне завдання, яке може зробити персонаж або чудовисько, підпадає під одну з шести характеристик. В цьому розділі приведені докладні описи характеристик і варіанти їх використання в грі.

СИЛА

Сила вимірює твій фізичний розвиток, грубу силу і атлетичні тренування.

ПЕРЕВІРКИ СИЛИ

Перевірка Сили може означати спробу підняти, штовхнути, підтягнути або зламати щось, спробу втиснути своє тіло в вузький простір або інші варіанта застосування грубої сили. Навичка Атлетика відображає особливу схильність до деяких перевірок Сили.

Атлетика. Перевірки Сили (Атлетики) покривають різноманітні ситуації, під час яких ти лазиш, стрибаєш або плаваєш. Приклади включають такі дії:

- Ти намагаєшся піднятися на крутий схил, уникаючи при цьому небезпек, або пробуєш втриматися за щось, коли тебе намагаються зіштовхнути.
- Ти намагаєшся стрибнути на велику відстань або зробити трюк під час стрибка.
- Ти намагаєшся плисти або залишатися на плаву в бурхливих водах, під час шторму або серед густих водоростей. Або ж інша істота може спробувати штовхнути або затягнути тебе під воду, чи іншим способом перешкодити твоєму плаванню.

Інші перевірки Сили. Майстер може попросити зробити перевірку Сили, якщо ти намагаєшся зробити щось з наступного:

- Пробуєш відкрити заблоковані, замкнені або зачинені на засув двері
- Пробуєш вирватися з кайданів чи оков
- Пробуєш протиснутися крізь вузький тунель
- Пробуєш утриматися за фургон, щоб не випасти з нього під час руху
- Пробуєш перекинути статую
- Пробуєш утримати тяжкий камінь від падіння

КИДКИ АТАК ТА УШКОДЖЕНЬ

Ти додаєш свій модифікатор Сили до кидків атак і ушкоджень, які робиш при здійсненні атак рукопашною зброєю, такою як булава, бойова сокира або метальний спис. Рукопашною зброєю робляться рукопашні атаки, а деякі її види можна метати, здійснюючи, таким чином, далекобійні атаки.

ПІДЙОМ І ПЕРЕНОС

Твій показник Сили визначає вагу, яку ти здатен нести. При цьому використовуються такі терміни:

Вантажопідйомність. Твоя вантажопідйомність — це твій показник Сили, помножений на 7. Таку вагу (в кілограмах) ти можеш носити, а це досить багато, тому більшості персонажів не потрібно про це дбати.

Штовхання, волочіння та підйом. Ти можеш штовхати, тягнути та підіймати із землі вагу в кілограмах, яка удвічі вища за твою вантажопідйомність (або твій показник Сили, помножений на 14). Якщо ти штовхаєш або тягнеш вагу, яка перевищує твою вантажопідйомність, то твоя швидкість падає до 1 метра.

Розмір і Сила. Істоти Великого розміру можуть тягнути більше, а Крихітні істоти — менше. За кожну категорію розміру істоти більшу від Середнього подвой її вантажопідйомність і вагу, яку вона може штовхати, тягти і піднімати. Для істоти Крихітного розміру зменши удвічі ці значення.

ВАРІАНТ: НАВАНТАЖЕННЯ

Правила по вантажопідйомності і переміщенню предметів спрощені навмисно. Цей варіант пропонує деталізовані правила щодо визначення того, як на персонажа впливає вантаж його спорядження. При використанні цього варіанта ігноруй колонку «Сила» в таблиці «Обладунки» з розділу 5.

Якщо ти несеш вагу, яка перевищує показник твоєї Сили в два рази, то ти стаєш перевантаженим, що означає, що твоя швидкість зменшується на 2 метри.

Якщо ти несеш вагу, яка перевищує показник твоєї Сили в п'ять разів, то ти стаєш замість цього сильно перевантаженим, що означає, що твоя швидкість зменшується на 2 метри, і ти отримуєш перешкоду на перевірки характеристик, кидки атак і кидки рятунку, які використовують Силу, Вправність або Статуру.

ВПРАВНІСТЬ

Вправність відповідає за моторність, реакцію і рівновагу.

ПЕРЕВІРКИ ВПРАВНОСТІ

Перевірка Вправності може моделювати будь-яку спробу переміщатися спритно, швидко або тихо, або спробу не впасти з хиткої поверхні. Навички Акробатика, Скритність і Спритність рук відображають особливу схильність до деяких перевірок Вправності.

Акробатика. Перевірки Вправності (Акробатики) охоплюють спроби встояти на ногах в незручній ситуації, наприклад, коли ти намагаєшся пробігти по льоду, балансуєш на натягнутому канаті або стоїш на палубі корабля під час шторму. Майстер може також закликати до перевірки Вправності (Акробатики), щоб побачити, чи зможеш ти виконати акробатичний трюк, такий як пірнання, кувирок, сальто чи підкат.

Скритність. Здійсни перевірку Вправності (Скритності), коли намагаєшся сховатися від ворогів, прокрастися повз вартових, втекти непоміченим або непомітно і нечутно підібратися до когось ззаду.

Спритність рук. Якщо ти намагаєшся жонглювати чи зробити спритний трюк, наприклад, підкинути щось іншому або заховати щось на своєму тілі, ти робиш перевірку Вправності (Спритності рук). Майстер може закликати зробити перевірку Вправності (Спритності рук) щоб визначити, чи зможеш ти зрізати у роззяви гаманець або підкинути щось іншому в кишеню.

ПЕРЕХОВУВАННЯ

Чи можливо в тій чи іншій ситуації сховатися, вирішує Майстер. Коли ти намагаєшся сховатись, зроби перевірку Вправності (Скритності). Доки тебе не знайдуть або ти не припиниш ховатись, результат цієї перевірки буде протистояти перевіркам Мудрості (Уважності) істот, які активно тебе шукають.

Ти не можеш сховатися від істоти, яка явно тебе бачить, і якщо ти видаси шум (наприклад, прокричиш попередження або розіб'єш вазу), ти видаси своє місце розташування. Невидима істота завжди може спробувати сховатися, проте її можна помітити за слідами чи звуками, тому їй теж доводиться вести себе тихо.

У бою більшість істот постійно шукають небезпеку навколо себе, тому якщо ти виходиш з укриття і наближаєшся до істоти, зазвичай вона помічає тебе. Однак в деяких обставинах Майстер може дозволити тобі залишатися прихованим від істоти, до якої ти наближаєшся, якщо вона відвернута чи її хтось відволікає, що дозволяє тобі зробити атаку з перевагою, перш ніж тебе помітять.

Пасивна Уважність. Якщо ти ховаєшся, є шанс, що тебе помітять навіть без активних пошуків. Для визначення того, чи помітила тебе істота, Майстер порівнює результат твоєї перевірки Вправності (Скритності) з пасивним показником Мудрості (Уважності) істоти, яка шукає, який дорівнює 10 + модифікатор Мудрості істоти, плюс усі актуальні бонуси і штрафи. Якщо у істоти є перевага, додай 5. Якщо є перешкода, відніми 5.

Наприклад, якщо персонаж 1 рівня (з бонусом майстерності +2) має Мудрість 15 (модифікатор +2) і володіє навичкою Уважність, його пасивний показник Мудрості (Уважності) дорівнює 14.

Що ти можеш бачити? Одним з основних факторів у визначенні того, чи зможеш ти виявити приховану істоту або предмет, є те, наскільки добре ти бачиш в області, яка може мати **погану** або **відсутню видимість**, що пояснюється в розділі 8.

Інші перевірки Вправності. Майстер може попросити зробити перевірку Вправності, якщо ти намагаєшся зробити щось з наступного:

- Ти спускаєшся із сильно навантаженою тачкою по крутому схилу
- Ти виконуєш крутий віраж на кареті
- Ти намагаєшся відкрити замок
- Ти знешкоджуєш пастку
- Ти зв'язуєш бранця
- Ти намагаєшся вивільнитися з оков
- Ти граєш на струнному інструменті
- Ти створюєш крихітний або високодеталізований предмет

КИДКИ АТАК І УШКОДЖЕНЬ

Ти додаєш свій модифікатор Вправності до кидків атаки і ушкоджень при здійсненні атак далекобійною зброєю, такою як праща або довгий лук. Ти також можеш додавати свій модифікатор Вправності до кидків атак і ушкоджень при здійсненні атак рукопашною зброєю з властивістю «фехтувальна», такою як кинджал і рапіра.

КЛАС ОБЛАДУНКУ

В залежності від обладунку, який ти носиш, ти можеш додавати свій модифікатор Вправності, або його частину, до свого Класу Обладунку, як це описано в розділі 5.

ІНІЦІАТИВА

На початку кожного бою ти робиш перевірку ініціативи, здійснюючи перевірку Вправності. Ініціатива визначає порядок ходів істот під час бою, як описано в розділі 9.

СТАТУРА

Статура вимірює твоє здоров'я, витривалість і життєві сили.

ПЕРЕВІРКИ СТАТУРИ

Перевірки Статури відбуваються не часто, і від неї не залежать жодні навички, так як витривалість, яку відображає ця характеристика, пасивна, і персонаж або чудовисько не може активно її використовувати. Однак перевірка Статури може моделювати твою спробу зробити щось незвичайне.

Майстер може закликати до перевірки Статури, якщо ти намагаєшся зробити щось з наступного:

- Ти затримуєш дихання
- Ти робиш марш-кидок або кілька годин або без перерви працюєш
- Ти довго не спиш
- Ти давно не їв і не пив
- Ти намагаєшся осушити кухоль пива одним махом

ЗДОРОВ'Я

Модифікатор твоєї Статури бере участь у визначенні кількості твого здоров'я. Зазвичай, ти додаєш свій модифікатор Статури до всіх Кубиків Здоров'я, які кидаєш для визначення свого здоров'я.

Якщо твій модифікатор Статури змінюється, міняється і максимум твого здоров'я, так ніби твій новий модифікатор був у тебе з 1 рівня. Наприклад, якщо ти підвищуєш показник Статури, коли досягаєш 4 рівня, а твій модифікатор Статури збільшується з +1 до +2, то ти змінюєш максимум здоров'я так, як ніби цей модифікатор завжди був +2. Ти додаєш 3 здоров'я за перші три рівні, а потім визначаєш здоров'я за 4 рівень, використовуючи вже новий модифікатор. І навпаки, якщо на 7 рівні якийсь ефект зменшить твій показник Статури, зменшивши модифікатор Статури на 1, максимум твого здоров'я зменшиться на 7.

ІНТЕЛЕКТ

Інтелект вимірює силу розуму, точність спогадів і здатність тверезо мислити.

ПЕРЕВІРКИ ІНТЕЛЕКТУ

Перевірки Інтелекту відбуваються коли ти використовуєш логіку, освіту, пам'ять або дедуктивне мислення. Навички Історія, Містицизм, Обстеження, Природа та Релігія відображають особливу схильність до деяких перевірок Інтелекту.

ПОШУК ПРИХОВАНИХ ПРЕДМЕТІВ

Якщо твій персонаж шукає прихований предмет на зразок потаємних дверей або пастки, Майстер зазвичай просить зробити перевірку Мудрості (Уважності). Така перевірка може використовуватися для пошуку прихованих деталей або іншої інформації та підказок, які ти міг би упустити.

У більшості випадків тобі потрібно описати, де ти шукаєш, щоб Майстер визначив твої шанси на успіх. Наприклад, якщо ключ захований під одягом у верхньому ящику комоду, а ти говориш, що шукаєш в кімнаті, оглядаючи стіни, то ти не знайдеш ключ, яким би не був твій результат перевірки Мудрості (Уважності). Щоб отримати шанс на успіх, тобі потрібно заявити, що ти відкриваєш всі ящики або шукаєш конкретно в цьому комоді.

Історія. Перевірка Інтелекту (Історії) визначає твою здатність згадати знання про історичні події, легендарних особистостей, древні королівства, колишні сутички, нещодавні війни або загублені цивілізації.

Містицизм. Перевірка Інтелекту (Містицизму) визначає твою здатність згадати знання про заклинання, магічні предмети, містичні символи, магічні традиції, площини існування та їх мешканців.

Обстеження. Якщо ти шукаєш підказки і формуєш висновки, то ти робиш перевірку Інтелекту (Обстеження). Ти можеш визначити місцезнаходження захованого предмету, дізнатись з вигляду рани, якою зброєю вона була нанесена або визначити найслабшу точку в тунелі, який от-от обрушиться. Розгляд древніх сувоїв у пошуках таємних знань теж може вимагати здійснення перевірки Інтелекту (Обстеження).

Природа. Перевірка Інтелекту (Природи) визначає твою здатність згадати знання про місцевість, про рослин і тварин, про погоду і природні цикли.

Релігія. Перевірка Інтелекту (Релігії) визначає твою здатність згадати знання про богів, ритуали і молитви, релігійні ієрархії, священні символи та практики таємних культів.

Інші перевірки Інтелекту. Майстер може закликати до перевірки Інтелекту, якщо ти намагаєшся зробити щось із наступного:

- Ти спілкуєшся з істотою без використання слів
- Ти оцінюєш вартість цінного предмета
- Ти маскуєшся під міського стража
- Ти підробляєш документи
- Ти згадуєш знання про ремесла або торгівлю
- Ти береш участь у інтелектуальному змаганні

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Інтелект служить базовою характеристикою для заклинань чарівників та визначає СК кидків рятунку від цих заклинань.

МУДРІСТЬ

Мудрість визначає, як добре ти орієнтуєшся в навколишньому світі та вимірює твою проникливість та внутрішнє чуття.

ПЕРЕВІРКИ МУДРОСТІ

Перевірки Мудрості можуть відображати спроби розпізнати мову жестів, зрозуміти чиїсь переживання, помітити щось в навколишньому світі або подбати про пораненого. Навички Аналіз поведінки, Виживання, Догляд тварин, Медицина і Уважність відображають особливу схильність до деяких перевірок Мудрості.

Аналіз поведінки. Твоя перевірка Мудрості (Аналізу поведінки) визначає, чи зможеш ти зрозуміти істинні наміри істоти, наприклад, при спробі розпізнати брехню або передбачити чийсь наступний крок. При цьому ти робиш припущення, які базуються на мові тіла, особливостях розмови та змінах в поведінці.

Виживання. Майстер може закликати зробити перевірку Мудрості (Виживання) для вистежування ворогів, полювання на дичину, знаходження дороги в промерзлій тундрі, пошук ознак того, що поруч живуть дикі вовки, спробу передбачення погоди і уникнення трясовин та інших природних небезпек.

Догляд тварин. Якщо виникає питання, чи зможеш ти заспокоїти свійську тварину, утримати скакуна від того, щоб він запанікував, або відчути наміри дикого звіра, Майстер може закликати зробити перевірку Мудрості (Догляду тварин). Ти також робиш перевірку Мудрості (Догляду тварин) для контролю над скакуном при здійсненні небезпечних маневрів.

Медицина. Перевірка Мудрості (Медицини) дозволяє стабілізувати вмираючого супутника або діагностувати хворобу.

Уважність. Перевірка Мудрості (Уважності) дозволяє тобі побачити, почути або якось інакше помітити присутність чогось або когось. Вона вимірює твою готовність до нових дій і гостроту твоїх органів чуття. Наприклад, ти можеш підслухати розмову під дверима, підглянути у вікно або почути чудовиськ, які крадуться лісом. Або ти можеш спробувати помітити щось приховане або таке, що можна легко пропустити, будь це орки, які лежать в засідці біля дороги, головорізи, які сховались в тінях алеї або світло від лампи під закритими потаємними дверима.

Інші перевірки Мудрості. Майстер може закликати до перевірки Мудрості, якщо ти намагаєшся зробити щось з наступного:

- Ти проявляєш інтуїцію, щоб визначити, як діяти
- Ти намагаєшся розпізнати в живій або начебто мертвій істоті нежить

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Інтелект служить базовою характеристикою для заклинань друїдів, жерців і слідопитів, та визначає СК кидків рятунку від їхніх заклинань.

ХАРИЗМА

Харизма вимірює твою здатність ефективно взаємодіяти з іншими. Вона охоплює такі фактори, як впевненість у собі та красномовство, а також може відображати привабливу або сильну духом особистість.

ПЕРЕВІРКИ ХАРИЗМИ

Перевірку Харизми можна здійснювати при спробі вплинути на інших або вразити когось, коли ти намагаєшся переконливо збрехати, або якщо ти пробуєш розібратись в складній соціальній ситуації. Навички Артистичність, Залякування, Обман і Переконливість відображають особливу схильність до деяких перевірок Харизми.

Артистичність. Твоя перевірка Харизми (Артистичності) визначає, наскільки добре ти задовольнив публіку музикою, танцем, акторською грою, розповіддю чи іншою розвагою.

Залякування. Коли ти намагаєшся вплинути на інших погрозами, ворожими діями чи фізичним насильством, Майстер може попросити тебе зробити перевірку Харизми (Залякування). Прикладами можуть бути видобуток інформації з в'язня, спроба переконати головорізів відмовитись від бійки чи погроза розбитою пляшкою хитрому візиру, щоб той змінив своє рішення.

Обман. Твоя перевірка Харизми (Обману) визначає, чи можеш ти навмисно приховати правду своїми промовами чи діями. Обман охоплює усе, від направлення інших по невірному сліду, двозначних промов та оповідання відвертої брехні. Така перевірка може застосовуватися при відверненні стражників, обмані торговців, заробляннi грошей азартними іграми, маскуванню вигляду, відведенню чужих підозр помилковими твердженнями і збереженні спокійного виразу обличчя при розповіданні жахливої брехні.

Переконливість. Якщо ти намагаєшся вплинути на істоту або цілу групу істот без агресії, з повагою і добродушністю, Майстер може попросити тебе зробити перевірку Харизми (Переконливості). Зазвичай Переконливість використовується при добрих намірах, при спробах подружитися, встановити контакт або проявити етикет. Приклади такої перевірки включають в себе спроби переконати дворецького пропустити тебе до короля, мирне врегулювання суперечок двох ворогуючих племен чи підбадьорювання натовпу городян.

Інші перевірки Харизми. Майстер може закликати до перевірки Харизми, якщо ти намагаєшся зробити щось з наступного:

- Ти шукаєш, з ким краще за все обговорити новини, чутки і плітки
- Ти зливаєшся з натовпом, щоб дізнатися основні обговорювані теми

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

Інтелект служить базовою характеристикою для заклинань бардів, паладинів, чаклунів і чародіїв, та визначає СК кидків рятунку від їхніх заклинань.

КИДКИ РЯТУНКУ

Кидки рятунку відображають твою спробу чинити опір заклинанню, пастці, отруті, хворобі або іншій подібній загрозі. Зазвичай не ти вирішуєш, чи будеш робити кидок рятунку, а тебе змушують його зробити, коли персонаж отримує поганий ефект.

Для здійснення кидка рятунку кинь к20 і додай свій модифікатор відповідної характеристики. Наприклад, при здійсненні кидка рятунку Вправності використовується модифікатор Вправності.

Кидок рятунку може бути модифікований ситуаційним бонусом або штрафом, і може відбуватися з перевагою або перешкодою, на розсуд Майстра.

Класи дають володіння як мінімум двома кидками рятунку. Чарівник, наприклад, володіє кидками рятунку Інтелекту. Так само як у випадку володіння навичками, володіння кидком рятунку дозволяє персонажу додавати свій бонус майстерності до кидків рятунку відповідної характеристики. У деяких чудовиськ теж є володіння кидками рятунку.

Складність (СК) кидка рятунку визначається джерелом ефекту. Наприклад, СК кидка рятунку від заклинання визначається базовою характеристикою заклинателя і його бонусом майстерності. Наслідок успішного чи проваленого кидка рятунку описується в ефекті, який змушує проводити кидок рятунку. Зазвичай успіх означає, що істота не отримує шкоди від ефекту, або переносить менш шкідливі наслідки.



РОЗДІЛ 8. ПРИГОДИ

Дослідження стародавньої Гробниці Жахів, гонитва на задвірках Глибоководдя, прорубування стежки в густих джунглях — ось із чого складаються пригоди в D&D. Твій персонаж у грі може досліджувати занедбані руїни і недосліджені землі, розкривати таємниці і зловісні змови, та вбивати кошмарних чудовиськ. І якщо все складеться вдало, він виживе і отримає заслужену нагороду, після чого відправиться у нову пригоду.

Цей розділ описує основи життя шукачів пригод, від механіки пересування до складних соціальних взаємодій. Тут же є правила по відпочинку, а також опис діяльності, можливої між пригодами.

Неважливо, чим зайняті шукачі пригод: досліджують покинуте підземелля або розплутують складні інтриги королівських придворних, гра завжди ведеться в ритмі, описаному ще у вступі цієї книги:

1. Майстер описує ситуацію.
2. Гравці повідомляють, що вони хочуть зробити.
3. Майстер описує результат цих дій.

Зазвичай Майстер використовує карти для відстеження того, як далеко персонажі пройшли під час дослідження підземних коридорів або дикої місцевості. Серед його нотаток є легенди до карт, які описують всі особливі місця і те, що шукачі пригод можуть там знайти. Іноді час та вчинки шукачів пригод змінюють можливі події, і тоді Майстер може використовувати замість карти часову шкалу або діаграму.

ЧАС

У ситуації, коли важливо відстежувати час, Майстер визначає, скільки часу знадобилося для того чи іншого завдання. Залежно від контексту ситуації Майстер може використовувати різні масштаби часу. У підземеллі шукачі пригод переміщаються в масштабі **хвилин**. Потрібно приблизно хвилина для того, щоб прокрастися по коридору, ще одна хвилина для пошуку пасток на дверях в кінці цього коридору і добрих десять хвилин для відшукування у залі, яка розкинулася за цими дверима, чого-небудь цікавого або цінного.

У місті або дикій місцевості більше підходить масштаб **годин**. Шукачі пригод, які йдуть до самотньої вежі в серце лісу, пройдуть в швидкому темпі ці 20 кілометрів менш ніж за 4 години.

Для тривалих подорожей підходить масштаб **днів**. Йдучи по дорозі від Воріт Балдура до Глибоководдя, шукачі пригод проводять чотири нічим не примітних дні, після чого потрапляють в засідку гоблінів. У бою та інших стрімких ситуаціях гра використовує **раунди**, 6-секундні відрізки часу, описані в розділі 9.

ПЕРЕСУВАННЯ

Плавання по річці, повзання по коридорах підземелля, підйом на стрімкий стрімчак — під час пригоди важливі усі види пересування.

Майстер може підсумувати пересування без ретельних обчислень відстаней і швидкостей: «Ви йдете по лісу, і під кінець третього дня знаходите вхід до підземелля». Навіть у підземеллі, якщо воно велике, Майстер може резюмувати переміщення між сценами: «Убивши охоронців біля входу в стародавню фортецю двергів, ви звіряєтеся з картою, по якій проходите пару кілометрів по гучних коридорах і виходите до провалля, через який перекинуто вузький кам'яний міст» .

Однак іноді важливо знати, скільки часу піде на подорож, і не важливо, в яких одиницях вимірюється відповідь: у днях, годинах або хвилинах. Правила щодо визначення часу подорожі залежать від трьох чинників: швидкості і темпу істот, а також місцевості, по якій вони пересуваються.

ШВИДКІСТЬ

У кожного персонажа і чудовиська є швидкість, яка вимірюється в метрах і показує, як далеко персонаж або чудовисько може пройти за 1 раунд. Це число передбачає прискорене пересування в обставинах, які загрожують життю.

Далі наведені правила, за якими визначається, як далеко персонаж або чудовисько можуть пройти за хвилину, годину і день.

ТЕМП ПОДОРОЖІ

Під час пересування група шукачів пригод може пересуватись у повільному, нормальному або швидкому темпі, як показано в таблиці «Темпи подорожі». У цій таблиці вказана відстань, яку може пройти загін за цей час і ефекти обраного темпу, якщо вони є. Швидкий темп впливає на Уважність, а повільний темп дозволяє прокрадатися і ретельно оглядати місцевість (дивись нижче «Діяльність під час подорожі»).

Форсований марш. Таблиця передбачає, що персонажі подорожують по 8 годин на день. Вони можуть прискоритися, ризикуючи своїм здоров'ям. За кожну додаткову годину подорожі понад 8 годин, персонажі покривають відстань, вказану в колонці «година» для їхнього темпу, але всі персонажі повинні в кінці кожної зайвої години здійснювати кидок рятунку Статури. СК цього кидка дорівнює 10 + 1 за кожну годину понад 8. У разі провалу персонаж отримує одну ступінь виснаження (дивись додаток А).

Скакуни і транспорт. Протягом невеликих проміжків часу (в межах години) більшість тварин пересуваються значно швидше за гуманоїдів. Персонаж, який їде верхи, може протягом години їхати галопом, покриваючи подвійну відстань швидкого темпу. Якщо через кожні 8-10 миль є нові скакуни, персонажі можуть покривати в такому темпі великі відстані, але таке можливо тільки в густонаселених землях.

ТЕМПИ ПОДОРОЖІ

	Відстань пройдена за ...			
Темп	**Хвилину**	**Годину**	**День**	**Ефект**
Швидкий	80 м	7 км	50 км	Штраф -5 до пасивної Мудрості (Уважності)
Нормальний	60 м	5 км	40 км	—
Повільний	40 м	3 км	30 км	Дає можливість йти скритно

Персонажі у фургонах, каретах та іншому наземному транспорті, використовують нормальний темп. Персонажі на водному транспорті обмежені швидкістю судна (дивись розділ 5), і вони не отримують ні штрафів за швидкий темп, ні переваг від повільного темпу. Залежно від судна і розміру екіпажу, кораблі можуть пересуватись і по 24 години на добу.

Деякі особливі скакуни, такі як пегаси і грифони, або особливий транспорт, такий як *літаючий килим*, дозволяють пересуватися швидше. У *Посібнику Майстра* є додаткова інформація про особливі методи пересування.

ВАЖКОПРОХІДНА МІСЦЕВІСТЬ

Швидкість, зазначена в таблиці, відноситься до подорожі по відносно нормальній місцевості: дороги, відкриті рівнини або рівні коридори підземелля. Однак шукачі пригод часто забрідають в густі ліси, глибокі болота, завалені камінням руїни, круті гори та закуті у крижаний панцир річки — все це важкопрохідна місцевість.

По важкопрохідній місцевості ти пересуваєшся зі зменшеною удвічі швидкістю: пересування на 1 метр відбувається за рахунок 2 метрів швидкості, так що за хвилину, годину або день ти удвічі менше, ніж зазвичай.

ОСОБЛИВІ ВИДИ ПЕРЕСУВАННЯ

По небезпечних підземеллях та глухих місцях часто пішки не пройти. Шукачам пригод доводиться лазити, повзати, плавати і стрибати, щоб дістатися до потрібного місця.

ЛАЗІННЯ, ПЛАВАННЯ ТА ПОВЗАННЯ

Під час лазіння та плавання кожен метр пересування коштує 1 додатковий метр (2 додаткових метри у важкопрохідній місцевості), при умові, що у істоти немає швидкості лазіння або плавання. Якщо Майстер вирішить, лазіння по слизькій вертикальній поверхні або поверхні, де важко за щось вхопитися, може вимагати успішної перевірки Сили (Атлетики). Точно так само, плавання в бурхливих водах може також вимагати здійснення успішної перевірку Сили (Атлетики).

СТРИБКИ

Твоя Сила визначає, як далеко ти можеш стрибнути.

Стрибок у довжину. Якщо ти робиш стрибок у довжину, ти покриваєш кількість метрів, рівну третині твого показника Сили (округлену в більшу сторону), при умові, що безпосередньо перед стрибком ти зробив розбіг мінімум на 2 метри. Якщо ти робиш стрибок у довжину без розбігу, стрибнути можна тільки на половину цієї дистанції. У будь-якому випадку, кожен метр, на який ти пересунувся стрибком, враховується при підрахунку твого пересування.

Це правило передбачає, що висота стрибка не має значення, як у випадку перестрибування струмка або прірви. Якщо Майстер вирішить, ти повинен будеш зробити успішну перевірку Сили (Атлетики) з СК 10, щоб перестрибнути через якусь перешкоду (не вище чверті відстані стрибка), таку як огорожа або невисока стіна. В іншому випадку ти вдаряєшся об неї.

Якщо ти приземляєшся на важкопрохідну місцевість, ти зробити успішний кидок рятунку Вправності (Акробатики) з СК 10, щоб приземлитися на ноги. В іншому випадку ти падаєш долілиць.

Стрибок у висоту. Якщо ти стрибаєш у висоту, ти здіймаєшся у повітря на кількість метрів, рівну 1 + третина твого модифікатора Сили (мінімум 0 метрів), при умові, що безпосередньо перед стрибком ти зробив розбіг мінімум на 2 метри. Якщо ти робиш стрибок у висоту з місця, стрибнути можна тільки на половину цієї дистанції. У будь-якому випадку, кожен метр, на який ти здійнявся у повітря стрибком, враховується при підрахунку твого пересування. У деяких випадках Майстер може дозволити зробити перевірку Сили (Атлетики), щоб ти міг стрибнути вище, ніж зазвичай.

Під час стрибка ти можеш витягнути вверх руки. Таким чином, ти дотягуєшся до відстані, рівної висоті стрибка плюс півтора твого зросту.

ДІЯЛЬНІСТЬ ПІД ЧАС ПОДОРОЖІ

Доки шукачі пригод мандрують по підземеллях або пустках, їм потрібно бути уважними до загроз, хоча деякі персонажі можуть виконувати інші завдання для полегшення подорожі.

ПОХІДНИЙ СТРІЙ

Шукачі пригод повинні сформувати похідний стрій. Це спростить процес визначення тих, хто потрапить у пастку, хто помітить ворогів, які ховаються, і хто виявиться ближче до суперників, коли почнеться бій.

Персонаж може стояти в першому ряду, в одному з середніх рядів, або в останньому ряду. Персонажам в першому і останньому ряду потрібно достатньо простору, щоб йти поруч з тими, хто йде в тому ж ряду. Якщо простір стає тісним, похідний стрій може змінитися, зазвичай, витісняючи персонажів у середні ряди.

Менше трьох рядів. Якщо загін формує тільки два ряди, то це буде перший та останній ряд. Якщо ряд тільки один — він вважається першим.

ПОДІЛ ЗАГОНУ

Іноді загону шукачів пригод є сенс розділитися, хоча б для розвідки того, що відбувається попереду. Ти можеш формувати кілька загонів, і кожен буде пересуватись зі своєю швидкістю. У кожної групи буде свій перший, середній і останній ряд.

Недоліком даного методу є те, що загін буде розділений на кілька груп у разі нападу. Перевагою є те, що група скритних персонажів, рухаючись повільно, може прокрастися повз ворогів, яких незграбні товариші налохали б. Спритнику і монаху буде простіше прокрастися, якщо вони залишать паладина позаду.

СКРИТНІСТЬ

Подорожуючи у повільному темпі, персонажі можуть пересуватися скритно. Якщо вони не знаходяться на відкритій місцевості, вони можуть застати інших істот зненацька або підкрастися до них. Правила по скритності шукай у розділі 7.

ВИЯВЛЕННЯ ЗАГРОЗ

Твій пасивний показник Мудрості (Уважності) використовується для визначення того, чи ти помітиш приховану загрозу. Майстер може вирішити, що загрозу можуть помітити тільки персонажі в певному ряду. Наприклад, коли персонажі досліджують лабіринт тунелів, Майстер може вирішити, що тільки персонажі в останньому ряду можуть почути або помітити потайну істоту, яка йде за групою, а персонажі в першому і середніх рядах — не можуть.

Подорожуючи в швидкому темпі, персонажі отримують штраф -5 до показників пасивної Мудрості (Уважності) при виявленні прихованих загроз.

Зустрічі з істотами. Якщо Майстер вирішує, що шукачі пригод зустрічають інших істот під час подорожі, обидві групи вирішують, як себе поводити. Одна з груп може вирішити напасти на іншу, почати переговори, втекти, або подивитися, що буде робити інша група.

Захоплення зненацька. Якщо шукачі пригод зустрічають ворожу істоту або групу, Майстер визначає, хто із персонажів та їхніх ворогів захоплений зненацька, коли починається бій. Подробиці цього процесу дивись у розділі 9.

ІНША ДІЯЛЬНІСТЬ

Персонажі, які займаються іншими справами під час подорожі, не зосереджені на пошуку небезпек. Такі персонажі не використовують свої пасивні показники Мудрості (Уважності) при визначенні прихованих загроз. Зате такий персонаж може робити щось інше, з дозволу Майстра.

Орієнтування. Персонаж може намагатися запобігти блуканню, здійснюючи перевірки Мудрості (Виживання), коли цього просить Майстер (у *Посібнику Майстра* є правила щодо вирішення блукань).

Малювання карти. Персонаж може намалювати карту, яка буде показувати прогрес загону, і здатна допомогти персонажам повернутися назад або вийти на шлях, якщо вони заблукають. Перевірки характеристик тут не потрібні.

Вистежування. Персонаж може шукати сліди іншої істоти, здійснюючи перевірку Мудрості (Виживання), коли цього просить Майстер (правила по вистежуванню є у *Посібнику Майстра*).

Збір їжі. Персонаж може шукати джерела їжі та води, здійснюючи перевірки Мудрості (Виживання), коли цього просить Майстер (правила по збору їжі є у *Посібнику Майстра*).

НАВКОЛИШНЄ СЕРЕДОВИЩЕ

Пригоди по своїй природі включають дослідження темних, небезпечних і таємничих місць. Правила цього розділу покривають найважливіші методи взаємодії персонажів із навколишнім середовищем у таких місцях. У *Посібнику Майстра* є додаткові правила по незвичайних ситуаціях.

ПАДІННЯ

Падіння з великої висоти — одна з найпоширеніших небезпек, які чекають на шукачів пригод. У кінці падіння істота отримує 1к6 дробильних ушкоджень за кожні 2 метри падіння, аж до максимуму в 20к6. Істота автоматично падає долілиць, якщо тільки якимось чином не запобігає ушкодженням від падіння.

УДУШЕННЯ

Істота може затримати дихання на кількість хвилин, рівну 1 + її модифікатор Статури (мінімум 30 секунд). Якщо істота не може дихати, вона може жити протягом кількості раундів, рівну її модифікатору Статури (мінімум 1 раунд). На початку свого наступного ходу її здоров'я опускається до 0, і вона починає вмирати. Якщо у тебе скінчилось повітря або тебе душать, ти не зможеш відновлювати здоров'я і стати стабілізованим, доки знову не зможеш дихати.

Наприклад, істота зі Статурою 14 (модифікатор +2) може затримати дихання на 3 хвилини. Якщо вона почне задихатися, у неї буде 2 раунди, після чого її здоров'я опуститься до 0.

ЗІР ТА СВІТЛО

Основні завдання під час пригод — виявлення небезпек, пошук прихованих предметів, попадання атакою по ворогу, націлювання заклинанням — сильно залежать від здатності персонажа бачити. Темрява та інші ефекти, які заважають зору, викликають великі труднощі.

Область може бути з поганою або відсутньою видимістю. У зоні з **поганою видимістю**, як наприклад в області із тьмяним світлом, у тумані чи серед листя дерев, істоти отримують перешкоду на перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на зір.

Місцевість з **відсутньою видимістю** — така як темрява, густий туман або густе листя — повністю блокує зір. Істота фактично вважається осліпленою, коли пробує оглянути те, що знаходиться в такій місцевості (дивись додаток А).

Наявність або відсутність світла створює три категорії освітлення: яскраве світло, тьмяне світло і темряву.

Яскраве світло дозволяє більшості істот бачити добре. Навіть похмурий день дає яскраве світло, так само як смолоскипи, ліхтарі, багаття та інші джерела світла в певному радіусі.

Тьмяне світло, яке також зветься тінню, створює місцевість з поганою видимістю. Область тьмяного світла зазвичай знаходиться між джерелом яскравого світла, таким як смолоскип, і навколишньою темрявою. На світанку і заході світло теж тьмяне. Яскравий місяць у повні також освітлює землю тьмяним світлом.

Повна темрява створює область із відсутньою видимістю. Персонажі опиняються в темряві по ночах (коли не світить місяць), у коридорах підземель і в областях з магічною темрявою.

ІСТИННИЙ ЗІР

Істота з істинним зором у певному радіусі може бачити у звичайній та магічній темряві, помічати невидимих істот та невидимі предмети, автоматично виявляти зорові ілюзії та автоматом досягати успіху при кидках рятунку від них,

а також бачити справжній вигляд перекиднів та істот, перетворених магією. Крім того, зір таких істот простягається на Ефірну Площину.

СЛІПИЙ ЗІР

Істота зі сліпим зором може «бачити» своє оточення у певному радіусі, не покладаючись на зір. Цим чуттям володіють істоти без очей, такі як слиз, та істоти з ехолокацією або загостреними відчуттями, такі як кажани і дракони.

ТЕМНИЙ ЗІР

Багато істот у світах D&D, особливо ті, які живуть під землею, володіють темним зором. В певних межах істота з темним зором може бачити у тьмяному світлі так, ніби це яскраве світло, а у темряві так, ніби це тьмяне світло. Однак в темряві такі істоти не розрізняють кольори в, для них усе виглядає у відтінках сірого.

ЇЖА ТА ВОДА

Персонажі, які не їдять і не п'ють, отримують ступені виснаження (дивись додаток A). Виснаження, викликане відсутністю їжі або води, не можна усунути, доки персонаж не з'їсть або не вип'є необхідну кількість того або іншого.

ЇЖА

Персонажу потрібно з'їдати пів кілограма їжі в день, але він може розтягнути харчування, з'ївши всього половину раціону. Чверть кілограма їжі на день вважається за пів дня без їжі.

Без їжі персонаж може прожити кількість днів, яка дорівнює 3 + його модифікатор Статури (мінімум 1). В кінці кожного дня після цього він автоматично отримує одну ступінь виснаження.

Один день із повноцінним харчуванням скидає лічильник днів без їжі до нуля.

ВОДА

Персонажу потрібно випивати по 3 літри води в день, або по 6 літрів, якщо погода спекотна. Персонаж, який випив за день тільки половину цього обсягу, повинен в кінці дня зробити успішний кидок рятунку Статури з СК 15, інакше він отримує одну ступінь виснаження. Персонаж, який випив за день ще менший обсяг води, автоматично отримує в кінці дня одну ступінь виснаження.

В обох випадках персонаж, який вже має мінімум одну ступінь виснаження, отримує відразу дві ступені.

ВЗАЄМОДІЯ З ПРЕДМЕТАМИ

Взаємодію персонажів із предметами зазвичай досить легко вирішити. Гравець повідомляє Майстру, що саме його персонаж робить, наприклад, рухає важіль, а Майстер описує, що сталося, якщо щось взагалі відбулося.

Наприклад, персонаж може потягнути важіль, який підніме грати, затопить кімнату водою або відкриє потаємні двері в стіні. Однак якщо важіль заржавів, його доведеться силою зрушити з місця. У такій ситуації Майстер може закликати до здійснення перевірки Сили, щоб побачити, чи зрушився важіль. Майстер сам встановлює СК, ґрунтуючись на складності завдання.

Персонажі можуть також завдавати предметам ушкодження своєю зброєю і заклинаннями. Предмети мають імунітет до ушкоджень отрутою і психічною енергією, але в усьому іншому вони можуть піддаватися магічним та фізичним атакам так само, як істоти. Майстер визначає КО предмета і його здоров'я, а також може вирішити, що предмет має опір або імунітет до певних видів атак (наприклад, мотузку палицею не переріжеш). Предмети завжди автоматично провалюють кидки рятунку Сили і Вправності, і вони мають імунітет до ефектів, які вимагають інших кидків рятунку. Коли здоров'я предмета падає до 0, він ламається.

Персонаж також може спробувати зробити перевірку Сили, щоб зламати предмет. СК такої перевірки визначає Майстер.

СОЦІАЛЬНА ВЗАЄМОДІЯ

Дослідження підземель, подолання перешкод і знищення чудовиськ — важливі частини пригод в D&D. Однак не менш важливою є соціальна взаємодія шукачів пригод з іншими мешканцями світу.

Взаємодія приймає різні форми. Ти можеш переконувати безсовісного злодія зізнатися в якомусь злочині, або вмовити дракона, щоб він пощадив твоє життя. Майстер відіграє ролі персонажів, які беруть участь у взаємодії, і не належать присутнім гравцям. Такі персонажі називаються **персонажами Майстра (ПМ)**.

У загальних термінах, ставлення ПМа до тебе може бути доброзичливим, байдужим або ворожим. Само собою, від дружнього ПМа простіше домогтися бажаного. У соціальної взаємодії є два основних аспекти: відігрування та перевірки характеристик.

ВІДІГРУВАННЯ

Відігрування, по суті, це вживання у певну роль. В даному випадку ти, як гравець, відіграєш думки, дії та діалоги свого персонажа.

Відігрування є частиною всіх дій у грі, і воно передує соціальній взаємодії. Примхи, манери та особистість твого персонажа впливають на те, як вирішиться взаємодія.

Є два стилі відігрування персонажа: описовий та активний. Багато хто використовує комбінацію цих двох стилів. Користуйся ними так, як тобі подобається.

ОПИСОВИЙ СТИЛЬ ВІДІГРУВАННЯ

При такому стилі ти описуєш Майстрові та іншим гравцям слова та дії свого персонажа. Ти розповідаєш, що саме і як саме робить твій персонаж.

Наприклад, Кріс грає двергом Тордеком. Тордек запальний, і у всіх невдачах своєї сім'ї він звинувачує ельфів Глухолісся. У таверні ненависний Тордеку ельфійский бард підсаджується за його стіл і намагається завести розмову.

Кріс каже: «Тордек спльовує на підлогу, кидає барду крізь зуби образу і йде до барної стійки. Він сідає на стілець і сердито дивиться на барда, після чого замовляє випивку». У цьому прикладі Кріс передав настрій Тордека і дав Майстрові зрозуміти позицію свого персонажа.

При описовому стилі не забувай робити наступне:

- Описуй емоції та настрій свого персонажа.
- Зосередься на намірах свого персонажа і тому, як інші можуть їх сприйняти.
- Видавай стільки подробиць, скільки вважаєш за потрібне.
- Не турбуйся про абсолютно точний опис дій. Просто сфокусуйся на тому, що мав би зробити твій персонаж і опиши те, що прийшло тобі в голову.

АКТИВНИЙ СТИЛЬ ВІДІГРУВАННЯ

Якщо описове відігрування оповідає Майстрові та іншим гравцям, що думає і робить твій персонаж, то активне відігрування показує це.

При використанні активного відігрування ти говориш голосом свого персонажа, як справжній актор. Ти можеш навіть імітувати рухи та міміку свого персонажа. Це стиль із глибоким зануренням в роль, хоча те, що не виходить висловити, все одно доведеться описати.

Повертаючись до прикладу з Крісом, який відігрує роль Тордека, ця сцена при активному відігруванні виглядала б так:

Говорячи від імені Тордека, Кріс робить голос низьким і грубим: «А я-то сиджу і думаю, чим це тут смердить. Якби я хотів тебе почути, я б відірвав тобі руку і послухав твої крики». Зробивши голос звичайним, Кріс додає: «Я встаю, презирливо дивлюся на ельфа і йду до барної стійки».

РЕЗУЛЬТАТИ ВІДІГРУВАННЯ

Майстер аналізує дії та наміри твого персонажа, щоб визначити реакцію ПМа. Боягузливий ПМ підкориться при загрозі насильства. Упертий дверг нікому не дозволить себе образити. Самовдоволений дракон може бути відкритим для лестощів.

Взаємодіючи з ПМом уважно стеж за тим, як Майстер зображує його настрій та діалоги. Так ти зможеш визначити його особистість, ідеали, прив'язаності та слабкості, і за допомогою них вплинути на цього ПМа.

Взаємодія в D&D схожа на взаємодію у реальному житті. Якщо ти можеш запропонувати ПМу те, що йому потрібно, погрожувати йому тим, чого він боїться, або зіграти на його симпатіях і цілях, то ти зможеш домогтися словами усього, чого захочеш. З іншого боку, якщо ти образив гордого воїна або погано відгукнешся про союзників дворянина, твої зусилля будуть витрачені даремно.

ПЕРЕВІРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

На додаток до відігрування, перевірки характеристик також допомагають визначити результат взаємодії.

Твоє відігрування може змінити позицію Майстра, але шанси на це можуть бути різними. Наприклад, Майстер може закликати до перевірки Харизми під час взаємодії, якщо він хоче, щоб кубики вирішили, якою буде реакція ПМа. На розсуд Майстра, можуть знадобитися й інші перевірки.

Пам'ятай про володіння навичками, коли вирішуєш, як ти будеш взаємодіяти з ПМом, намагаючись по максимуму використовувати бонуси і навички. Якщо групі потрібно обдурити охорону, щоб пробратися в замок, розмову краще вести спритнику, який володіє Обманом. Під час переговорів про звільнення заручників максимального успіху доб'ється жрець зі своєю Переконливістю.

ВІДПОЧИНОК

Шукачі пригод — герої, але навіть вони не можуть щогодини займатися дослідженням, взаємодією і битвами. Їм теж потрібен відпочинок, час на сон та їжу, догляд за ранами, освіження свідомості та духу для заклинань і підготовки до нових пригод.

Шукачі пригод, які і інші істоти, можуть здійснювати короткі відпочинки протягом дня і тривалий відпочинок у кінці кожного дня.

КОРОТКИЙ ВІДПОЧИНОК

Короткий відпочинок — це період тривалістю мінімум в 1 годину, під час якої персонаж не робить нічого напруженого крім споживання їжі, пиття, читання і обробки ран.

В кінці свого короткого відпочинку персонаж може витратити свій один, або більше, Кубиків Здоров'я. Кожен витрачений тобою Кубик Здоров'я дозволяє зробити кидок відповідного кубика, додати до нього твій модифікатор Статури і відновити собі кількість здоров'я, рівну цій сумі (мінімум 0). Після кожного кидка можна вирішити, що буде витрачений ще один Кубик Здоров'я. Витрачені Кубики Здоров'я відновлюються після завершення тривалого відпочинку, як описано нижче.

ТРИВАЛИЙ ВІДПОЧИНОК

Тривалий відпочинок — це період тривалістю щонайменше 8 годин, під час яких персонаж мінімум 6 годин спить, і не довше 2 годин займається легкою діяльністю: читає, розмовляє, їсть або стоїть на сторожі. Якщо відпочинок переривається напруженою активністю (щонайменше годиною ходьби, боєм, виконанням заклинань або іншою подібною діяльністю), персонаж повинен почати відпочинок з початку, щоб отримати від нього переваги.

В кінці тривалого відпочинку персонаж відновлює усе своє здоров'я, а також половину від свого максимуму Кубиків Здоров'я (мінімум один Кубик Здоров'я). Наприклад, якщо у персонажа максимально вісім Кубиків Здоров'я, то в кінці свого тривалого відпочинку він відновлює чотири з них.

Персонаж не може отримати переваг від другого тривалого відпочинку за 24-годинний період, і у персонажа повинно бути хоча б 1 здоров'я на початку цього відпочинку, щоб отримати від нього переваги.

МІЖ ПРИГОДАМИ

Між походами в підземелля та битвами із древнім злом шукачам пригод потрібен час на відпочинок, відновлення і підготовку до наступних вилазок. Більшість також використовують цей час для виконання інших завдань, таких як створення зброї та обладунків, проведення досліджень і витрачання заробленого золота.

У деяких випадках час проходить без визначних подій. Починаючи нову пригоду, Майстер може просто оголосити, що пройшло така-то кількість часу, і дозволить гравцям поверхнево описати, чим займалися їхні персонажі. Або

Майстер навпаки може пильно стежити за витраченим часом, тому що паралельно до цих подій відбувається щось інше, невидиме для вашої групи.

ВИТРАТИ НА ІСНУВАННЯ

Між пригодами ти вибираєш собі стиль життя і платиш за нього, як описано в розділі 5.

На твого персонажа обраний стиль життя не робить великого ефекту, але він може впливати на те, як інші реагують на тебе. Наприклад, якщо ти ведеш аристократичне існування, тобі простіше буде вплинути на дворян, ніж якби ти жив у злиднях.

ДІЯЛЬНІСТЬ ПІД ЧАС ПРОСТОЮ

Між пригодами Майстер може запитати, чим саме твій персонаж займається під час простою. Періоди простою можуть бути різними, але кожна діяльність вимагає певну кількість днів для завершення, і як мінімум 8 годин кожного дня повинні бути витрачені на цю діяльність, щоб цей день був зарахований. Дні не мусять бути послідовними. Якщо у тебе більше днів простою, ніж тобі потрібно витратити, ти можеш займатися однією справою трохи довше, а можеш переключитися на нову діяльність.

Можлива й інша діяльність крім тих варіантів, що описані нижче. Якщо ти хочеш, щоб персонаж витрачав час простою на щось інше, порадься зі своїм Майстром.

РЕМЕСЛО

Ти можеш створювати немагічні предмети, включаючи спорядження для пригод і витвори мистецтва. Ти повинен володіти інструментами, пов'язаними зі створюваним предметом (зазвичай це ремісничі інструменти). Тобі також можуть знадобитися особливі матеріали або місце для створення. Наприклад, якщо ти володієш інструментами коваля, тобі все одно потрібна кузня для створення меча або обладунку.

За кожен день простою, витрачений на створення предмета, ти можеш створити один або кілька предметів, із сумарною ринковою вартістю не більше 5 зм, але ти повинен витратити сировину вартістю в половину цієї суми. Якщо ринкова вартість того, що ти створюєш, більша 5 зм, ти збираєш за кожен день по 5 зм, доки не досягнеш повної вартості предмета. Наприклад, комплект латів (ринкова вартість 1500 зм) створюється поодинці за 300 днів.

Кілька персонажів можуть об'єднувати зусилля, створюючи один предмет, за умови, що всі вони володіють необхідними інструментами і працюють спільно в одному місці. Кожен персонаж вкладає по 5 зм за день у створення предмета. Наприклад, три персонажа, які володіють потрібними інструментами, та мають доступ до кузні, можуть створити комплект латів за 100 днів, витративши спільно 750 зм.

Під час створення предметів ти можеш підтримувати скромне існування, не витрачаючи по 1 зм в день, або комфортне існування за половину звичайної вартості (детальна інформація в розділі 5).

РОБОТА ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ

Ти можеш працювати між пригодами, що дозволяє тобі підтримувати скромне існування, не витрачаючи по 1 зм в день (детальна інформація в розділі 5). Ця перевага триває, доки ти продовжуєш працювати за професією.

Якщо ти член організації, здатної надати прибуткову роботу, такої як храм або гільдія злодіїв, ти заробляєш достатньо для підтримки комфортного існування.

Якщо ти володієш навичкою Артистичність та використовуєш її під час простою, то ти заробляєш достатньо, щоб вести багате існування.

ВІДНОВЛЕННЯ

Ти можеш використовувати простій між пригодами для лікування від ран, хвороб і отруєнь. За три дні простою, витрачених на відновлення, ти можеш зробити один кидок рятунку Статури з СК 15. У разі успіху ти можеш вибрати один з наступних результатів:

- Закінчи один ефект, який впливає на тебе і не дає тобі відновлювати здоров'я.
- Протягом наступних 24 годин ти робиш з перевагою кидки рятунку від однієї хвороби або отрути, яка діє на тебе в даний момент.

ДОСЛІДЖЕННЯ

Час між пригодами чудово підходить для проведення досліджень і спроб розгадати таємниці, які виникають по ходу кампанії. Дослідження може включати старанне обстеження запорошених книжок і сувоїв у бібліотеці, або покупку випивки для місцевих п'яниць в надії почути від них чутки і плітки.

Коли ти починаєш дослідження, Майстер визначає, чи доступна ця інформація, скільки днів простою потрібно для її виявлення, і чи є якісь обмеження (такі як необхідність знайти певну особу, книгу або місце. Майстер також може попросити зробити перевірки характеристики, таку як перевірку Інтелекту (Обстеження), щоб знайти підказки до розшукуваної інформації, або Харизми (Переконливості), щоб отримати чиюсь допомогу. Виконавши ці умови, ти отримуєш потрібну інформацію, якщо вона доступна.

За кожен день під час досліджень ти повинен витрачати по 1 зм. Ця вартість додається до витрат на існування (дивись в розділі 5).

НАВЧАННЯ

Ти можеш витрачати час між пригодами на вивчення нових мов і тренування поводження з інструментами. Майстер може дозволити й інші варіанти навчання.

По-перше, ти повинен знайти вчителя, який погодиться тебе навчати. Майстер визначає, скільки часу на це піде, і які перевірки характеристик для цього будуть потрібні.

Навчання триває 250 днів і коштує по 1 зм на день. Витративши потрібну кількість часу і грошей, ти вивчаєш нову мову або отримуєш володіння новим інструментом.

РОЗДІЛ 9. БІЙ

Звук меча, який б'є по щиту. Моторошний скрегіт кігтів чудовиськ, які роздирають обладунок. Яскравий спалах світла від кулі полум'я, створеної заклинанням чарівника. Різкий запах крові, який перебивається смородом від чудовиськ. Люті рики, тріумфальні вигуки, болісні зойки. Битви в D&D зазвичай хаотичні, смертельні та надзвичайно захопливі.

Цей розділ оповідає правила, яким підпорядковуються персонажі та чудовиська під час бою, будь це коротка сутичка або тривале протистояння у підземеллі або на полі бою. В цьому розділі звернення «ти» може бути адресовано як до гравців, так і до Майстра. Майстер контролює чудовиськ та ПМів, які беруть участь в бою, а гравці контролюють своїх персонажів. «Ти» також може означати персонажа або чудовисько, яке знаходиться під твоїм контролем.

ПОСЛІДОВНІСТЬ В БОЮ

Зазвичай, бойова сцена — це сутичка двох сторін, люті випади зброї, фінти, парирування, маневрування і виконання заклинань. Гра організовує цей хаос в цикли раундів та ходів. Один **раунд** представляє собою приблизно 6 секунд, які пройшли в ігровому світі. Під час раунду всі учасники битви здійснюють **ходи**. Порядок ходів визначається на початку бойової сцени, коли всі роблять перевірку ініціативи. Коли всі зроблять свої ходи, починається новий раунд, і так відбувається, доки одна зі сторін не переможе іншу.

НЕСПОДІВАНКА

Загін шукачів пригод прокрадається в табір розбійників і вискакує із-за дерев. Драглистий куб непоміченим ковзає по коридору і раптово поглинає одного з персонажів. У цих ситуаціях одна зі сторін бою застає іншу зненацька.

Тих, хто захоплений зненацька, визначає Майстер. Якщо жодна зі сторін не намагалася вести себе скритно, то групи автоматично помічають одна одну. В іншому випадку Майстер порівнює перевірки Вправності (Скритності) тих, хто ховається, з пасивним показником Мудрості (Уважності) протилежної сторони. Всі персонажі та чудовиська, які не помітили загрози, на початку сцени будуть захоплені зненацька.

Якщо ти захоплений зненацька, ти не можеш пересуватись, здійснювати вчинки та реакції у свій перший хід бою. Член загону може бути захопленим зненацька, навіть якщо інші члени загону не захоплені.

БІЙ КРОК-ЗА-КРОКОМ

1. **Визначення несподіванки.** Майстер визначає, хто захоплений зненацька із тих, хто бере участь в цьому бою.
2. **Визначення позицій.** Майстер визначає, де стоять всі персонажі та чудовиська. Залежно від похідного строю та заявлених позицій, Майстер розставляє супротивників — наскільки далеко один від одного, і де саме вони знаходяться.
3. **Визначення ініціативи.** Всі учасники сцени роблять перевірки ініціативи, визначаючи порядок своїх ходів.
4. **Проведення ходів.** Всі учасники битви здійснюють свої ходи в порядку визначеної ініціативи.
5. **Початок наступного раунду.** Коли всі зробили свої ходи, раунд закінчується. Повертайтесь до кроку 4, доки бій не закінчиться.

ІНІЦІАТИВА

Ініціатива визначає порядок проведення ходів під час бою. Коли бій починається, кожен учасник робить перевірку Вправності, щоб визначити свою чергу в порядку ініціативи. Майстер робить один кидок для цілої групи однакових істот, щоб усі вони діяли одночасно.

Майстер сортує учасників битви у порядку від власника найвищого результату до володаря найнижчого результату ініціативи. Цей порядок (званий порядком ініціативи) визначає чергу, в якій вони ходять у раунді. Порядок ініціативи залишається одним і тим же кожен раунд.

У разі нічиї Майстер визначає порядок серед конкуруючих істот, якими він грає, а гравці визначають порядок серед своїх персонажів. Якщо нічия виникає між чудовиськом і персонажем гравця, порядок визначає Майстер. В якості альтернативи, Майстер може кинути за всіх конкуруючих к20, щоб визначити порядок серед тих, у кого випала нічия.

ТВІЙ ХІД

У твій хід ти можеш здійснити **пересування** на відстань, яка не перевищує твою швидкість, та виконати один **вчинок**. Ти сам вирішуєш, до чи після свого вчинку ти будеш пересуватись. Твоя базова швидкість, також звана швидкістю ходьби, вказана на твоєму листі персонажа.

Найпоширеніші вчинки описані нижче, в секції «Вчинки в бою». Багато класових умінь надають додаткові варіанти вчинків.

У секції «Пересування і позиція» наводяться правила по пересуванню.

У свій хід ти можеш відмовитись від пересування і здійснення вчинків. Якщо ти не можеш вирішити, що робити, скористайся вчинком Ухилення або Підготовка, які описані в секції «Вчинки в бою».

БОНУСНІ ВЧИНКИ

Різноманітні класові уміння, заклинання та інші ефекти дозволяють тобі зробити у свій хід ще один вчинок, який зветься бонусним вчинком. Уміння «Хитрий вчинок», наприклад, дозволяє спритнику здійснювати бонусні вчинки. Бонусний вчинок можна виконати лише тоді, коли особливе уміння або заклинання безпосередньо дозволяє тобі зробити щось бонусним вчинком. В іншому випадку бонусний вчинок використовувати не можна.

У свій хід ти можеш здійснити лише один бонусний вчинок, тому якщо у тебе є кілька варіантів, ти повинен вибрати, який саме бонусний вчинок ти використаєш.

Ти сам вибираєш, в який момент ходу зробити бонусний вчинок, якщо тільки його опис не вказує чіткі умови що до його використання. Усі ефекти, які забороняють тобі здійснювати вчинки, автоматично забороняють здійснювати і бонусні вчинки також.

ІНША ДІЯЛЬНІСТЬ У ТВІЙ ХІД

Твій хід може включати безліч інших дрібних дій, які не рахуються пересуванням чи вчинками.

У свій хід ти можеш спілкуватися доступними тобі способами, короткими фразами і жестами.

Ти також можеш вільно повзаємодіяти із одним предметом або елементом твого оточення під час здійснення свого пересування або вчинку. Наприклад, ти можеш відкрити двері під час пересування, або вийняти зброю із піхов частиною того ж вчинку, яким робиш атаку.

Якщо ти захочеш задіяти другий предмет, тобі потрібно витратити на це свій вчинок. Деякі магічні та інші особливі предмети завжди використовуються вчинком, що вказується в їхньому описі.

Майстер може попросити, щоб ти витратив вчинок при будь-якій діяльності, при якій предмет вимагає особливого поводження або тобі заважають незвичайні обставини. Наприклад, Майстер може вирішити, що потрібно витратити вчинок, щоб відкрити двері, які заклинило, або покрутити важіль для опускання мосту.

РЕАКЦІЇ

Деякі особливі уміння, заклинання та інші обставини дозволяють здійснювати особливі вчинки, звані реакціями. Реакція — це миттєва відповідь на спрацьовування певної умови, яка може відбуватися як у твій, так і в чужий хід. Спровокована атака, яка буде описана нижче, є найпоширенішим прикладом реакції.

Якщо ти використав свою реакцію, то ти вже не зможеш зробити другу реакцію до початку свого наступного ходу. Якщо реакція перервала хід іншої істоти, ця істота зможе продовжити свій хід після завершення тієї реакції.

ПЕРЕСУВАННЯ І ПОЗИЦІЯ

У бою персонажі і чудовиська постійно рухаються, використовуючи пересування та позиціювання для отримання переваг.

У свій хід ти можеш здійснити пересування на відстань, яка не перевищує твою швидкість, використовуючи наведені тут правила.

Твоє пересування може включати стрибки, лазіння і плавання. Ці різні варіанти пересування можна об'єднувати з ходьбою, або пересування повністю може складатися лише з них. Яким би чином ти не пересувався, ти завжди віднімаєш відстань усіх складових твого пересування від своєї швидкості, доки не закінчиш пересуватись.

Секція «Особливі види пересування» в розділі 8 описує правила стрибків, лазіння і плавання.

ПЕРЕРИВАННЯ ПЕРЕСУВАННЯ

Ти можеш переривати своє пересування у свій хід, розподіляючи свою швидкість до і після твоїх вчинків. Наприклад, якщо у тебе швидкість 6 метрів, ти можеш просунутись на 2 метри, здійснити вчинок, а потім просунутись ще на 4 метри.

ПЕРЕСУВАННЯ МІЖ АТАКАМИ

Якщо ти виконуєш вчинок, який дозволяє зробити більше однієї атаки зброєю, то ти можеш переривати своє пересування між цими атаками. Наприклад, боєць, який здатний здійснювати дві атаки за рахунок уміння Додаткова атака, і який має швидкість 5 метрів, може просунутись на 2 метри, зробити атаку, просунутись ще на 3 метри, і атакувати ще раз.

ВИКОРИСТАННЯ РІЗНИХ ШВИДКОСТЕЙ

Якщо у тебе є кілька швидкостей, наприклад, швидкість ходьби і швидкість польоту, то ти можеш переключатися між ними під час свого пересування. При кожній зміні віднімай вже пройдену відстань від своєї нової швидкості. Різниця покаже, на скільки ще ти зможеш просунутись. Якщо результат дорівнює 0 або менше, ти не можеш використовувати цю нову швидкість під час поточного пересування.

Наприклад, якщо у тебе є швидкість ходьби 6 метрів і швидкість польоту 12 метрів за рахунок заклинання *політ*, то ти можеш пролетіти 4 метри, а потім пройти ще 2 метри, потім знову піднятися в повітря і пролетіти ще 6 метрів.

ВАЖКОПРОХІДНА МІСЦЕВІСТЬ

Битви рідко проходять у порожніх кімнатах і на рівних полях. Часто тебе оточує щебінь, кущі та круті сходи, які можуть створювати важкопрохідну місцевість.

Кожен метр пересування по важкопрохідній місцевості коштує 1 додатковий метр швидкості. Це правило діє, на-

ВЗАЄМОДІЯ З ПРЕДМЕТАМИ НАВКОЛО

Ось кілька прикладів того, що ти можеш робити паралельно зі своїм пересуванням і здійсненням вчинків:

- Вийняти або сховати меч
- Відкрити або закрити двері
- Дістати з рюкзака предмет
- Підняти предмет із землі
- Взяти дрібничку зі столу
- Зняти кільце з пальця
- Покласти їжу в рот
- Вткнути прапор в землю
- Вийняти кілька монет з гаманця
- Випити пива з глечика
- Натиснути на важіль
- Вийняти смолоскип із кріплення на стіні
- Дістати книгу з полиці, до якої ти дотягуєшся
- Погасити невелике полум'я
- Одягти маску
- Накинути капюшон на голову
- Прикласти вухо до дверей
- Копнути ногою невеликий камінь
- Повернути ключ в замку
- Промацати підлогу 2-метровою жердиною
- Передати предмет іншому персонажу

ВАРІАНТ: ГРА НА СІТЦІ

Якщо ви проводите битви на розділеному на квадрати полі за допомогою мініатюр або фішок, використовуйте наступні правила:

Квадрати. Кожен квадрат поля зазвичай зображує площу 1 × 1 метр.

Швидкість. Замість пересування на метри ви пересуваєтесь по квадратах. Швидкість при цьому співвідноситься з кількістю квадратів. Наприклад, швидкість 6 метрів перетворюється в 6 квадратів.

Вхід у квадрат. Для того, щоб увійти в квадрат, ти повинен витратити як мінімум 1 квадрат пересування, навіть якщо рухався по діагоналі (правила діагонального переміщення жертвують реалізмом заради швидкості. У *Посібнику Майстра* присутні поради що до більш реалістичного підходу). Якщо квадрат коштує додаткового пересування, наприклад, через важкопрохідну місцевість, то у тебе повинно бути достатньо пересування, щоб увійти в цей квадрат. Наприклад, у тебе повинно бути як мінімум 2 квадрати пересування, щоб увійти в квадрат з важкопрохідною місцевістю.

Кути. При пересуванні по діагоналі не можна перетинати кути стін, великих дерев та інших особливостей місцевості, які заповнюють увесь свій квадрат.

Відстані. Для визначення на сітці відстані між двома істотами або предметами почни підрахунок з квадрату, сусіднього до однієї з них та порахуй по найкоротшому маршруту кількість квадратів включно до квадрата, в якому знаходиться інша істота.

віть якщо на одне і те ж місце впливають одразу кілька ефектів, які роблять його важкопрохідним, таких як зарослі, круті сходи, сніг або дрібне болото. Простір іншої істоти, як ворожої, так і дружньої, також вважається важкопрохідною місцевістю.

ПЕРЕБУВАННЯ ДОЛІЛИЦЬ

Учасники битви часто опиняються долілиць через те, що їх збили з ніг, або тому, що вони самі лягли. У будь-якому випадку, вони перебувають у стані долілиць, який описано в додатку А.

Ти можеш **впасти долілиць**, не витрачаючи швидкість. А от **вставання на ноги** вимагає більше зусиль, і для цього потрібно витратити половину твоєї швидкості. Наприклад, якщо твоя швидкість 6 метрів, для вставання доведеться витратити 3 метри пересування. Ти не можеш встати, якщо у тебе недостатньо пересування або якщо твоя швидкість дорівнює 0.

Для пересування у положенні долілиць потрібно або повзти, або використовувати магію, таку як телепортація. Кожен метр пересування повзанням коштує 1 додатковий метр. Таким чином, що проповзти 1 метр по важкопрохідній місцевості, потрібно витратити 3 метри пересування.

ПЕРЕСУВАННЯ ПОРЯД З ІНШИМИ ІСТОТАМИ

Ти вільно можеш проходити крізь простір союзних істот. Крізь простір ворожої істоти можна пройти тільки якщо її розмір як мінімум на дві категорії більший або менший за твій. Пам'ятай, що простір інших істот рахується для тебе важкопрохідною місцевістю.

Незалежно від того, дружня істота чи ні, ти не можеш добровільно закінчити пересування в її просторі.

Якщо ти під час пересування покидаєш досяжність ворожої істоти, то ти провокуєш від неї атаку.

ПЕРЕСУВАННЯ ПОЛЬОТОМ

Літаючі істоти насолоджуються відсутністю більшості перешкод, але вони постійно перебувають під загрозою падіння. Якщо літаюча істота збита долілиць, або її швидкість зменшується до 0, або вона з якоїсь іншої причини втрачає здатність пересуватись, то вона падає, якщо тільки у неї немає здатності парити або вона літає за рахунок магії, такої як заклинання *політ*.

РОЗМІРИ ІСТОТ

Різні істоти займають різний простір. Наведена таблиця показує, який простір займають істоти різного розміру. Іноді предмети використовують ці ж категорії розмірів.

КАТЕГОРІЇ РОЗМІРІВ

Розмір	Простір
Крихітний	½ × ½ метра
Маленький	1 × 1 метр
Середній	1 × 1 метр
Великий	2 × 2 метри
Величезний	3 × 3 метри
Гігантський	4 × 4 метри або більше

ПРОСТІР

Простір істоти — це площа, яку контролює ця істота в бою, а не її габарити. Наприклад, більшість істот Середнього розміру зовсім не 1 метр в ширину, але саме такий простір в ширину вони контролюють. Якщо хобгоблін Середнього розміру стоїть у дверному отворі шириною 1 метр, інші істоти не зможуть пройти через нього, доки він їм не дозволить.

Простір істоти також відображає площу, необхідну для ефективного бою. Саме тому є ліміт на кількість істот, які можуть оточувати іншу істоту. Якщо усі нападники Середнього розміру, то тільки вісім з них зможуть оточити 1-метровий простір їхнього супротивника.

Через те, що істотам більшого розміру потрібно більше простору, ще менша їх кількість може брати участь в оточенні. Якщо чотири істоти Великого розміру стоять навколо однієї Середньої, то більше ні для кого місця не залишиться. І навпаки, одна Величезна істота може бути оточена двадцятьма істотами Середнього розміру.

ПРОТИСКУВАННЯ В МЕНШИЙ ПРОСТІР

Істота може протиснутися в простір, достатній для істоти на одну категорію меншу від неї. Таким чином, Велика істота може протиснутися в прохід шириною 1 метр. Істота, яка протискується, витрачає 1 додатковий метр за кожен метр пересування, а також вона отримує перешкоду на кидки атак і кидки рятунку Вправності. Кидки атак по істотах, які знаходяться в тісному просторі, робляться з перевагою.

ВЧИНКИ В БОЮ

Якщо ти у свій хід здійснюєш вчинок, то це може бути або один з описаних нижче вчинків, або вчинок, дарований твоїм класом чи особливим умінням, або ж імпровізований вчинок. У багатьох чудовиськ є різні варіанти вчинків, описані у їхніх блоках статистик.

Якщо ти описуєш вчинок, не згаданий в правилах, Майстер вирішує, чи можливий цей вчинок, і які перевірки потрібно зробити для визначення успішності.

АТАКА

Незалежно від того, чи це удар мечем, стрільба з лука чи бійка на кулаках, найчастіше в бою здійснюється саме вчинок Атака.

Використовуючи цей вчинок, ти робиш одну рукопашну або далекобійну атаку. Дивись подробиці що до правил проведення атаки в розділі «Проведення атаки».

Деякі уміння, такі як Додаткова атака у бійця, дозволяють робити декілька атак за рахунок одного вчинку.

ВІДХІД

Якщо ти робиш вчинок Відхід, то до кінця поточного ходу твоє пересування не провокує атак.

ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТА

Зазвичай ти взаємодієш з предметами під час використання інших вчинків, наприклад, виймаєш меч частиною своєї атаки. Проте якщо предмет вимагає вчинку для його використання, то ти робиш вчинок Використання предмета. Цей вчинок також стане в нагоді, якщо ти хочеш протягом одного ходу повзаємодіяти відразу з декількома предметами.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАННЯ

Заклинателі, такі як чарівники і жерці, а також деякі чудовиська, мають доступ до заклинань, і можуть дуже ефективно використовувати їх у бою. У кожного заклинання є час виконання, який вимірюється у вчинках, хвилинах або навіть годинах. У більшості заклинань час виконання «1 вчинок», тому заклинателі часто витрачають свій вчинок на виконання заклинань. Правила по виконанню заклинань дивись в розділі 10.

ДОПОМОГА

Ти можеш надати допомогу іншій істоті. Якщо ти виконуєш вчинок Допомога, то істота, якій ти допомагаєш, отримує перевагу на свою наступну перевірку характеристики для виконання завдання, при умові, що вона зробить її до початку твого наступного ходу.

В якості альтернативи, ти можеш допомогти дружній істоті атакувати іншу істоту, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе. Ти виконуєш фінт, відволікаєш ціль або якимось іншим чином робиш атаку союзника більш ефективною. Якщо твій союзник атакує цю ціль до початку твого наступного ходу, то він робить з перевагою свій перший кидок атаки по ній.

ПЕРЕХОВУВАННЯ

Якщо ти використовуєш вчинок Переховування, ти маєш здійснити перевірку Вправності (Скритності), намагаючись сховатися, використовуючи правила з розділу 7. У разі успіху ти отримуєш певні переваги, описані пізніше в секції «Невидимі нападники та цілі».

ПІДГОТОВКА

Ти можеш стрибнути на ворога, коли він буде проходити під тобою, або почекати, доки не відбудеться інша обставина. Ти робиш у свій хід вчинок Підготовка, щоб реакцією зробити щось пізніше.

По-перше, визнач, яка саме подія викличе твою реакцію. Потім вибери вчинок, або пересування, яке буде здійснено. Ось кілька прикладів: «Якщо член культу наступить на люк, я потягну важіль і відкрию його», «Якщо до мене підійде гоблін, я відійду геть».

Коли спрацьовує умова, ти можеш або здійснити свою реакцію до закінчення дії, яка викликала спрацювання, або проігнорувати цю умову. Пам'ятай, що ти можеш зробити тільки одну реакцію за раунд. Підготовану дію можна зробити лише до початку твого наступного ходу.

Якщо ти підготував заклинання, то ти виконуєш його як зазвичай, але утримуєш його енергію, доки не спрацює обрана умова. Для того, щоб заклинання можна було підготувати цим способом, у нього має бути час виконання «1 вчинок», а утримування його магії вимагає концентрації (пояснюється в розділі 10). Якщо концентрація перервана, заклинання витрачається без всякого ефекту. Наприклад, якщо ти концентруєшся на заклинанні *павутина* і використовуєш Підготовку, щоб підготувати *магічний постріл*, то заклинання *павутина* закінчується, а якщо ти отримаєш ушкодження до виконання підготованого *магічного пострілу* реакцією, то твоя концентрація може бути обірвана.

ІМПРОВІЗОВАНИЙ ВЧИНОК

Твій персонаж може здійснювати вчинки, не описані в цьому розділі, такі як виламування дверей, залякування ворогів, пошуки слабких місць в магічній обороні або заклик до переговорів з ворогами. Єдиним обмеженням є твоя уява і показники характеристик. Дивись описи характеристик в розділі 7 для пошуку натхнення для імпровізації.

Коли ти описуєш вчинок, не згаданий в правилах, Майстер повідомляє, чи можливий цей вчинок, і які перевірки потрібно зробити для визначення успіху.

ПОШУК

Виконуючи вчинок Пошук, ти направляєш свою увагу для пошуку когось або чогось. Залежно від характеру твоїх пошуків, Майстер може закликати до перевірки Мудрості (Уважності) або Інтелекту (Обстеження).

РИВОК

Якщо ти робиш вчинок Ривок, ти отримуєш додаткове пересування в поточному ходу, рівне твоїй швидкості після застосування всіх модифікаторів, якщо такі є. Наприклад, якщо у тебе швидкість 6 метрів, то зробивши вчинок Ривок, ти можеш просунутись на 12 метрів за хід.

Усі збільшення і зменшення швидкості так само змінюють і додаткове пересування. Наприклад, якщо твоя швидкість 6 метрів зменшена до 3 метрів, то зробивши Ривок, ти зможеш просунутись усього на 6 метрів за хід.

УХИЛЕННЯ

Якщо ти робиш вчинок Ухилення, ти зосереджуєшся на ухиленні від чужих атак. До початку твого наступного ходу всі кидки атак, які націлені на тебе, робляться з перешкодою. Ти також робиш з перевагою кидки рятунку Вправності, при умові, що можеш бачити джерело шкоди. Ти втрачаєш цю перевагу, якщо стаєш недієздатним (пояснюється в додатку А) або якщо твоя швидкість падає до 0.

ПРОВЕДЕННЯ АТАКИ

Незалежно від того, чи ти наносиш удар зброєю, стріляєш з лука або робиш кидок атаки для свого заклинання, будь-яка атака відбувається за простим принципом.

1. **Вибери ціль.** Вибери ціль в межах досяжності твоєї атаки: істоту, предмет або місце.
2. **Визнач модифікатори.** Майстер визначає, чи є у цілі укриття, і чи є у тебе перевага або перешкода до кидків атаки по ній. Крім того, заклинання, особливі уміння та інші ефекти можуть накладати бонуси чи штрафи до твого кидка атаки.
3. **Проведи атаку.** Ти робиш кидок атаки. Якщо вона попадає, ти робиш кидок ушкоджень, якщо тільки ця атака не підлягає під інші правила. Деякі атаки створюють особливі ефекти в додаток до ушкоджень або замість них.

Якщо виникне питання, чи є те, що ти робиш, атакою, відповідь буде простою: якщо ти робиш кидок атаки, значить ти робиш атаку.

КИДОК АТАКИ

Коли ти проводиш атаку, твій кидок атаки визначає, чи попала атака, чи промахнулася. Для здійснення кидка атаки кинь к20 і додай актуальні модифікатори. Якщо сума результату твого кидка і модифікаторів вища або дорівнює Класу Обладунка (КО) цілі, то атака попадає. КО персонажа визначається при створенні персонажа, а КО чудовиськ вказані у їхніх блоках статистик.

МОДИФІКАТОР КИДКА

Коли персонаж робить кидок атаки, з модифікаторів найчастіше використовується його модифікатор характеристики і його бонус майстерності. Якщо кидок атаки робить чудовисько, воно використовує модифікатор, зазначений у його блоці статистики.

Модифікатор характеристики. Для атак рукопашною зброєю використовується модифікатор Сили, а для атак далекобійною зброєю використовується модифікатор Вправності. Зброя з властивістю «метальна» або «фехтувальна» не підкоряється цьому правилу.

Деякі заклинання теж вимагають здійснення кидка атаки. Характеристика, модифікатор якої при цьому використовується, називається базовою характеристикою. Детальніше ця тема описана в розділі 10.

Бонус майстерності. Ти додаєш свій бонус майстерності до кидка атаки, коли робиш атаку зброєю, якою ти володієш, а також коли атакуєш заклинанням.

ВИПАДАННЯ «1» АБО «20»

Доля може посміхнутися тобі, а може відвернутися від тебе; іноді навіть новачки роблять вдалі атаки, а ветерани можуть промахуватися.

Якщо при кидку атаки на к20 випало «20», то атака попадає по цілі незалежно від всіх модифікаторів і КО цілі. Крім того, ця атака вважається критичним попаданням, що буде пояснено далі в цьому розділі.

Якщо при кидку атаки на к20 випало «1», то ця атака промахується незалежно від всіх модифікаторів і КО цілі.

НЕВИДИМІ НАПАДНИКИ ТА ЦІЛІ

Учасники бою часто намагаються уникнути уваги ворогів, пересуваючись скритно, виконуючи заклинання і ховаючись в темряві.

Якщо ти атакуєш ціль, яку не бачиш, то ти отримуєш перешкоду на свій кидок атаки по ній. Це відноситься і до випадків, коли ти не знаєш місцезнаходження цілі, або у випадку, якщо ти чуєш ціль, але не бачиш її. Якщо цілі не було в тому місці, яке ти атакував, то ти автоматично промахуєшся, але Майстер зазвичай просто говорить, що атака промахнулася, не повідомляючи, що цілі там не було.

Якщо істота тебе не бачить, то ти отримуєш перевагу на кидки атаки по ній. Якщо ти сховався (тебе не видно і не чутно), то при здійсненні атаки ти видаєш своє місце розташування, незалежно від того, чи попадає твоя атака, чи промахується.

ДАЛЕКОБІЙНІ АТАКИ

Коли ти робиш далекобійну атаку, ти стріляєш з лука або арбалета, кидаєш ручну сокиру або запускаєш інший снаряд у ворога з відстані. Деякі монстри можуть стріляти шипами із хвоста. Багато заклинань теж включають в себе здійснення далекобійної атаки.

ДИСТАНЦІЯ

Далекобійні атаки можна здійснювати тільки по цілях, які знаходяться в межах певної дистанції.

Якщо у далекобійної атаки, наприклад, атаки заклинанням, вказана тільки одна дистанція, то ти не можеш атакувати ціль, яка знаходиться поза межами цієї дистанції.

У деяких далекобійних атак, наприклад, у пострілів з лука, вказані дві дистанції. Менше число — це оптимальна дистанція, а більше — максимальна дистанція. Кидок атаки відбувається з перешкодою, якщо ціль атаки знаходиться поза межами оптимальної дистанції. Ти не можеш атакувати ціль, яка знаходиться за межами максимальної дистанції атаки.

ДАЛЕКОБІЙНІ АТАКИ В БЛИЖНЬОМУ БОЮ

Складно націлитись далекобійною атакою, якщо поряд з тобою стоїть ворог. Якщо ти робиш атаку далекобійною зброєю заклинанням або якимось іншим засобом, а в межах 1 метра від тебе знаходиться ворожа істота (і вона не є недієздатна), то твій кидок атаки відбувається з перешкодою.

РУКОПАШНІ АТАКИ

Використовувані у близькому бою, рукопашні атаки дозволяють атакувати ворогів, які знаходяться в межах твоєї досяжності. Зазвичай рукопашна атака відбувається із затиснутою в руці зброєю, такою як меч, бойовий молот або сокира. Чудовиська здійснюють рукопашні атаки кігтями, рогами, іклами, щупальцями та іншими частинами тіла. Деякі заклинання теж включають в себе здійснення рукопашної атаки.

У більшості істот **досяжність** становить 1 метр, тому при здійсненні рукопашної атаки вони можуть атакувати лише цілі, які знаходяться в межах 1 метра від них. Деякі істоти (зазвичай з розміром більше Середнього) мають рукопашні атаки з досяжністю більше 1 метра, що зазначено в їхньому описі.

При здійсненні рукопашної атаки замість удару зброєю ти можеш виконати **беззбройний удар**: це удар кулаком, ногою, головою чи іншим засобом (без використання зброї). При попаданні, беззбройний удар наносить дробильні ушкодження сумою 1 + твій модифікатор Сили. Ти володієш беззбройними ударами, тому при кидку атаки додаєш свій бонус майстерності.

СПРОВОКОВАНІ АТАКИ

У бою всі постійно чекають, коли ворог послабить пильність. У тебе не вийде спокійно ходити поруч з ворогами, оскільки це провокує їх на здійснення атак.

Ти можеш здійснити спровоковану атаку, якщо ворожа істота, яку ти бачиш, покидає твою досяжність. Для цього ти реакцією робиш одну рукопашну атаку по істоті, яка спровокувала цю дію. Ця атака перериває пересування тієї істоти, відбуваючись якраз перед тим, як вона покине межі твоєї досяжності.

Ти можеш уникнути спровокованої атаки, скориставшись вчинком «Відхід». Ти також не провокуєш атак, якщо телепортуєшся, або хтось (або щось) пересуває тебе, не витрачаючи твоє пересування, вчинок чи реакцію. Наприклад, ти не провокуєш атаку, якщо вибух викинув тебе за межі досяжності ворога або сила тяжіння змусила впасти мимо ворога, який стоїть на узвишші.

БІЙ ДВОМА ЗБРОЯМИ

Якщо ти робиш вчинок Атака і атакуєш рукопашною зброєю із властивістю «легка», яку тримаєш в одній руці, то ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб атакувати рукопашною зброєю із властивістю «легка», яку тримаєш в іншій руці. Ти не додаєш свій модифікатор характеристики до ушкоджень від бонусної атаки, якщо тільки він не негативний.

Якщо у будь-якої із цих зброй є властивість «метальна», ти можеш метнути її замість здійснення рукопашної атаки.

ЗАХВАТ

Якщо ти хочеш схопити істоту та утримати її, ти можеш використати вчинок Атака для здійснення особливої рукопашної атаки — захвату. Якщо ти можеш здійснювати декілька атак вчинком Атака, то захват замінює одну з них.

Ціль твого захвату повинна бути не більша за одну категорію від тебе, і вона повинна знаходитися в межах твоєї досяжності. Використовуючи мінімум одну вільну руку, ти намагаєшся схопити ціль, здійснюючи перевірку захвату: перевірку Сили (Атлетики) протиставлену перевірці Сили (Атлетики) або Вправності (Акробатики) цілі (ціль сама обирає, яку характеристику використовувати). Якщо ти досягнеш успіху, ціль стає схоплена (дивись додаток А). Ти досягаєш успіху автоматично, якщо ціль твого захвату недієздатна. В описі стану вказано, що саме його обриває, і ти в будь-який момент можеш відпустити ціль по власному бажанню (для цього не треба витрачати вчинок).

Вивільнення від захвату. Схоплена істота може намагатися вивільнитися. Для цього вона витрачає свій вчинок, щоб зробити перевірку Сили (Атлетики) або Вправності (Акробатики), протиставлену твоїй перевірці Сили (Атлетики).

Пересування схопленої істоти. Якщо ти пересуваєшся, ти можеш тягнути або нести схоплену істоту разом з собою, але при цьому твоя швидкість зменшується удвічі, якщо тільки істота не менша від тебе щонайменше на дві категорії.

ПОШТОВХ

За допомогою вчинку Атака ти можеш зробити особливу рукопашну атаку, щоб збити ціль долілиць, або відштовхнути її від себе. Якщо ти можеш здійснювати декілька атак вчинком Атака, то атака поштовхом замінює одну з них.

Ціль твого поштовху повинна бути не більша, ніж на одну категорію від тебе, і вона повинна знаходитися в межах твоєї досяжності. Ти робиш перевірку Сили (Атлетики),

ЗМАГАННЯ В БОЮ

У бою часто доводиться протиставляти свою доблесть відвазі ворога. Це відбувається у виді змагань. У цьому розділі описані найпоширеніші змагання, які вимагають в бою здійснення вчинків: захват і штовхання істот. Майстер може використовувати механіку цих вчинків для моделювання імпровізованих вчинків.

протиставлену перевірці Сили (Атлетики) або Вправності (Акробатики) цілі (ціль сама вибирає, яку характеристику використовувати). Ти досягаєш успіху автоматично, якщо ціль твого поштовху недієздатна. Якщо ти досягнеш успіху, то ти або збиваєш ціль долілиць, або відштовхуєш її на 1 метр від себе.

УКРИТТЯ

Стіни, дерева, істоти та інші перешкоди можуть надавати укриття в бою, ускладнюючи завдання тим, хто атакує. Ціль отримує переваги від укриття тільки від атак і ефектів, які направлені з протилежного боку укриття.

Існує три ступені укриття. Якщо у цілі є кілька джерел укриття, застосовується тільки ефект найбільшого; ступені не комбінуються між собою. Наприклад, якщо ціль знаходиться позаду істоти, яка дає напів-укриття, і позаду стовбура дерева, який дає укриття на три чверті, то вона рахується в укритті на три чверті.

Ціль з **напів-укриттям** отримує бонус +2 до свого КО та кидків рятунку Вправності. Ціль отримує напів-укриття, якщо перешкода закриває як мінімум половину її тіла. Це може бути низька стіна, великий предмет меблів, вузький стовбур дерева або інша істота, як ворожа, так і дружня.

Ціль з **укриттям на три чверті** отримує бонус +5 до свого КО та кидків рятунку Вправності. Ціль отримує укриття на три чверті якщо перешкода закриває як мінімум три чверті її тіла. Це може бути опускна решітка, стрільниця в стіні або широкий стовбур дерева.

Ціль з **повним укриттям** не може бути прямою ціллю атак і заклинань, хоча деякі заклинання можуть захопити ціль областю свого ефекту. Ціль має повне укриття, якщо вона повністю знаходиться за перешкодою.



УШКОДЖЕННЯ ТА ЛІКУВАННЯ

Бойові рани і загроза смерті постійно супроводжує тих, хто досліджує світи D&D. Випад меча, влучна стріла, полум'я від заклинання *вогняна куля* — все це може заподіяти ушкодження і навіть вбити найстійкіших істот.

ЗДОРОВ'Я

Здоров'я відображає комбінацію фізичної і розумової стійкості, жаги до існування та удачу. Істот з великою кількістю здоров'я важче вбити. Ті, у кого здоров'я мало, менш життєздатні.

Поточне здоров'я істоти (також відоме як просто здоров'я) може бути будь-яким числом від 0 до максимуму її здоров'я. Це число часто змінюється, коли істота отримує ушкодження чи лікується.

Щоразу, коли істота отримує ушкодження, ця втрата віднімається від її здоров'я. Втрата здоров'я ніяк не позначається на можливостях істоти, доки її здоров'я не опускається до 0.

КИДКИ УШКОДЖЕНЬ

У кожної зброї, заклинання і бойового уміння (для монстрів) вказані ушкодження, які вони завдають. Ти кидаєш зазначений кубик (або кубики, якщо їх декілька), додаєш актуальні модифікатори і завдаєш цілі кількість ушкоджень, рівну сумі цього результату. Бонуси до ушкоджень може надавати надає магічна зброя, особливі уміння та інші фактори.

При здійсненні **атаки зброєю** ти додаєш до ушкоджень модифікатор своєї характеристики — тієї ж, яка використовувалася для кидка атаки. При **атаці заклинанням** дивись його опис, щоб дізнатись, які кубики кидати для визначення ушкоджень, і які модифікатори при цьому застосовуються.

Якщо заклинання або ефект завдає ушкодження відразу декільком цілям, то кидок ушкоджень відбувається один для всіх. Наприклад, якщо чарівник виконує *вогняну кулю* або жрець виконує *вогнепад*, об'єм ушкоджень від їхніх заклинань визначається лише один раз і заподіюється усім істотам, по яких влучив вибух.

КРИТИЧНІ ПОПАДАННЯ

Якщо ти здійснив критичне попадання, то ти кидаєш кубики ушкоджень по цілі два рази. Кинь кубики ушкоджень двічі, підсумовуючи результат. Потім додай всі актуальні модифікатори. Для прискорення можеш кинути всі кубики одночасно.

ОПИС ЕФЕКТІВ УШКОДЖЕНЬ

Майстер описує втрату здоров'я різними шляхами. Якщо твоє здоров'я не менше від половини твого максимуму, то зазвичай у тебе не буде ознак поранення. Коли ж здоров'я опускається нижче половини від максимуму, у тебе з'являться перші порізи і синці. Атака, яка опускає твоє здоров'я до 0, залишає рани, що кровоточать, та інші травми, або просто позбавляє тебе свідомості.

Наприклад, якщо ти зробив критичне попадання кинджалом, кинь для ушкоджень 2к4, а не 1к4, а потім додай свій модифікатор характеристики. Якщо в атаку входять інші кубики ушкоджень, наприклад, від уміння спритника Прихована атака, то ти кидаєш по два рази і ці кубики також.

ВИДИ УШКОДЖЕНЬ

Різні атаки, заклинання та інші ефекти завдають різні види ушкоджень. Самі по собі види ушкоджень не підкоряються особливими правилам, але від них залежать інші елементи гри, такі як опір та вразливість до певного виду ушкоджень.

Види ушкоджень йдуть з прикладами, які допомагають Майстрові визначити вид ушкоджень для потрібного ефекту.

Випромінюванням. Ушкодження випромінюванням, які завдають заклинанням *вогнепад* жерця і караючою зброєю ангела, обпалюють плоть як вогонь, і опромінюють дух своєю нищівною силою.

Вогнем. Червоний дракон, який видихає полум'я, і більшість заклинань, які створюють вогонь, завдають ушкодження вогнем.

Дробильні. Важкі силові атаки — молотом, падінням, стискуванням і т.д. — завдають дробильні ушкодження.

Електрикою. Заклинання *блискавка* і дихання синього дракона завдають ушкодження електрикою.

Звуком. Оглушливі звукові хвилі, такі як від заклинання *громова хвиля*, завдають ушкодження звуком.

Кислотою. Їдке дихання чорного дракона і кислотний слиз чорного пудингу завдають ушкодження кислотою.

Колоті. Атаки, які колють, простромлюють та пронизують, включаючи удари списом і укуси чудовиськ, завдають колоті ушкодження.

Некротичною енергією. Некротична енергія, яку випромінює певна нежить і такі заклинання як *крижаний дотик*, висушують плоть, і навіть душу.

Отрутою. Отруйні укуси і токсичне дихання зеленого дракона завдають ушкодження отрутою.

Психічною енергією. Атаки силою розуму, такі як у іллітідів, завдають ушкодження психічною енергією.

Рубані. Мечі, сокири і кігті чудовиськ, які рубають, ріжуть і царапають, завдають рубані ушкодження.

Силовим полем. Силове поле — це чиста магія, сфокусована в руйнівну силу. Найчастіше ушкодження силовим полем завдають заклинання, такі як *магічний постріл* і *духовна зброя*.

Холодом. Лютий холод від списа крижаного диявола і морозний подих білого дракона завдають ушкодження холодом.

ОПІР ТА ВРАЗЛИВІСТЬ ДО УШКОДЖЕНЬ

Деяким істотам та предметам надзвичайно важко або навпаки, легко завдати шкоди певними видами ушкоджень.

Якщо у істоти або предмета є **опір** до ушкоджень певного виду, то ушкодження цього виду, які їй завдають, зменшуються вдвічі. Якщо у істоти або предмета є **вразливість** до певного виду ушкоджень, то ушкодження такого виду для неї подвоюються.

Опір і вразливість застосовуються до ушкоджень після підрахунку всіх інших модифікаторів. Наприклад, по істоті з опором до дробильних ушкоджень попадає атака, яка завдає їй 25 дробильних ушкоджень. Ця істота також знаходиться в магічній аурі, що зменшує всі ушкодження на 5. Спочатку від ушкоджень 25 віднімається 5, а результат ділиться навпіл, тому в цілому істота отримує лише 10 ушкоджень.

Багатократні опори або вразливості до одного і того ж виду ушкоджень не сумуються. Наприклад, якщо у істоти є опір до ушкоджень вогнем і опір до немагічних ушкоджень, то ушкодження від немагічного вогню зменшуються в два, а не в чотири рази.

ЛІКУВАННЯ

Якщо ушкодження не викликали смерть, то вони не є чимось незворотнім. І навіть смерть можна відвернути потужною магією. Здоров'я істоти відновлюється при відпочинку (пояснюється в розділі 8), а магія, така як заклинання *лікування ран* або випивання *цілющої настійки* миттєво усувають ушкодження.

Якщо істота отримує будь-яке лікування, відновлене здоров'я додається до її поточного здоров'я. Здоров'я істоти не може перевищувати її максимум здоров'я, тому зайве здоров'я зникає. Наприклад, друїд відновлює слідопиту 8 здоров'я. Якщо у слідопита зараз 14 здоров'я, а його максимум здоров'я 20, то слідопит відновлює 6 здоров'я, а не 8.

Померла істота не може відновлювати здоров'я, доки магія, така як *відродження* не поверне її до життя.



ОПУСКАННЯ ЗДОРОВ'Я ДО 0

Якщо твоє здоров'я опустилося до 0, ти або тут же вмираєш, або втрачаєш свідомість, як це пояснюється нижче.

МИТТЄВА СМЕРТЬ

Значні ушкодження можуть миттєво тебе вбити. Якщо ушкодження опускають твоє здоров'я до 0, і ще залишається залишок цих ушкоджень, то ти вмираєш, якщо цей залишок рівний максимуму твого здоров'я або перевищує його. Наприклад, у жриці з максимумом здоров'я 12 наразі є 6 здоров'я. Якщо вона отримує від атаки 18 ушкоджень, то її здоров'я опускається до 0, але залишається ще 12 зайвих ушкоджень. Оскільки ці ушкодження дорівнюють її максимуму здоров'я, жриця миттєво вмирає.

ВТРАТА СВІДОМОСТІ

Якщо ушкодження опускають твоє здоров'я до 0, але не вбивають тебе, то ти втрачаєш свідомість (дивись додаток А). Ти приходиш до тями, якщо відновиш будь-яку кількість здоров'я.

КИДКИ РЯТУНКУ ВІД СМЕРТІ

Якщо ти починаєш хід з 0 здоров'я, ти повинен зробити особливий кидок рятунку, званий кидком рятунку від смерті, щоб визначити, чи ти наближаєшся до загибелі, або ж усе ще чіпляєшся за життя. На відміну від інших кидків рятунку, цей не прив'язаний до жодної характеристики. Тепер ти перебуваєш в руках долі, і допомогти тобі можуть тільки заклинання і уміння, що збільшують твої шанси на проведення успішних кидків рятунку .

Кинь к20. Якщо результат «10» або вищий, ти досягаєш успіху. В іншому випадку кидок рятунку від смерті буде провалений. Самі по собі успіхи і провали не мають жодного ефекту. У випадку трьох успіхів ти стаєш стабілізованим (дивись нижче). У випадку трьох провалів ти вмираєш. Успіхи і провали не повинні бути послідовними; відстежуй кількість і тих, і других, доки не матимеш три однакові результати. І ті, і інші скидаються до нуля, коли ти відновиш будь-яку кількість здоров'я або станеш стабілізованим.

Випадання «1» або «20». Якщо ти робиш кидок рятунку від смерті і випадає «1», то це вважається двома провалами. Якщо ж під час цього кидка випаде «20», то ти відновлюєш собі 1 здоров'я.

Ушкодження при 0 здоров'я. Якщо ти отримуєш ушкодження, коли у тебе вже 0 здоров'я, то тобі зараховується один провалений кидок рятунку від смерті. Якщо ці ушкодження є наслідком критичного попадання, то тобі зараховуються два провали. Якщо ж ці ушкодження дорівнюють або перевищують твій максимум здоров'я, то ти миттєво помираєш.

СТАБІЛІЗАЦІЯ ІСТОТИ

Найнадійніший спосіб допомогти істоті з 0 здоров'я це її лікування. Проте якщо лікування недоступне, істоту можна хоча б стабілізувати, щоб вона не померла від проваленого кидка рятунку від смерті.

Ти можеш використати свій вчинок, щоб надати першу допомогу істоті без свідомості, яка знаходиться біля тебе, щоб спробувати її стабілізувати. Для цього потрібно зробити успішну перевірку Мудрості (Медицини) з СК 10.

Стабілізована істота не повинна робити кидки рятунку від смерті, незважаючи на те, що її здоров'я досі дорівнює 0, але в свідомість вона також не приходить. Отримавши ушкодження, істота перестає бути стабілізованою і знову повинна робити кидки рятунку від смерті. Стабілізована істота, яка не отримала лікування, відновлює 1 здоров'я після 1к4 годин.

ЧУДОВИСЬКА І СМЕРТЬ

Більшість чудовиськ під керуванням Майстра відразу вмирають, коли їхнє здоров'я опускається до 0, не втрачаючи свідомість і не здійснюючи кидків рятунку від смерті.

Могутні лиходії і особливі ПМи можуть стати винятками: Майстер може дозволити їм втратити свідомість і використовувати правила, призначені для персонажів гравців.

НОКАУТУВАННЯ ІСТОТИ

Іноді нападник хоче знешкодити ворога, не вбиваючи його. Якщо нападник опускає здоров'я істоти до 0 рукопашною атакою, він може заявити, що нокаутує її. Цей вибір можна зробити вже після завдання ушкоджень. У цьому випадку ціль втрачає свідомість, але відразу стає стабілізованою.

ТИМЧАСОВЕ ЗДОРОВ'Я

Деякі заклинання та особливі уміння дарують істотам тимчасове здоров'я. Тимчасове здоров'я — це не справжнє здоров'я; це заслін від ушкоджень, умовний щит, що захищає від ран.

Якщо у тебе є тимчасове здоров'я і ти отримуєш ушкодження, то твоє тимчасове здоров'я знімається першим, а надлишки ушкоджень переносяться на твоє звичайне здоров'я. Наприклад, якщо у тебе є 5 тимчасового здоров'я, а ти отримуєш 7 ушкоджень, то ти втрачаєш усе тимчасове здоров'я і отримуєш ще 2 ушкодження.

Через те, що тимчасове здоров'я не є справжнім здоров'ям, його кількість може перевищувати максимум твого здоров'я. Таким чином, персонаж може мати своє повне здоров'я і ще отримувати при цьому тимчасове здоров'я.

Лікування не відновлює тимчасове здоров'я, і воно не сумується разом. Якщо у тебе є тимчасове здоров'я, і ти отримуєш ще трохи тимчасового здоров'я, то ти маєш вирішити, яке з них використовувати: старе або нове. Наприклад, якщо заклинання дарує тобі 12 тимчасового здоров'я, коли у тебе вже є 10, то у тебе може бути або 10, або 12 тимчасового здоров'я, але аж ніяк не 22.

Якщо у тебе 0 здоров'я, то отримання тимчасового здоров'я не приводить тебе до тями і не стабілізує тебе. Це тимчасове здоров'я все ще може поглинати ушкодження, які тобі завдають, але врятувати тебе може тільки справжнє лікування.

Якщо уміння, яке дарує тимчасове здоров'я, не вказує тривалість його існування, то це тимчасове здоров'я існує доти, доки не скінчиться, або доки ти не завершиш тривалий відпочинок.



БІЙ ВЕРХИ

Лицар, що скаче на бойовому коні, чарівник, який вистрілює заклинанням зі спини грифона, жрець, який ширяє в небесах на пегасі — усі вони користуються перевагами швидкості і мобільності, наданими їхніми скакунами.

Згідна істота, чий розмір як мінімум на одну категорію більший за твій, і яка володіє відповідною анатомією, може служити скакуном, при використанні описаних нижче правил.

ПОСАДКА В СІДЛО І СПІШУВАННЯ

Один раз під час пересування ти можеш сісти в сідло істоти, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе, або навпаки, спішитися. Це коштує кількість пересування, рівну половині твоєї швидкості. Наприклад, якщо твоя швидкість 6 метрів, то ти повинен витратити 3 метри пересування на посадку в сідло коня. Крім того, ти не можеш сісти в сідло, якщо у тебе залишилося менше 3 метрів пересування або якщо твоя швидкість дорівнює 0.

Якщо якийсь ефект пересуває твого скакуна проти його волі, доки ти перебуваєш на ньому, то ти повинен успішно зробити кидок рятунку Вправності з СК 10, інакше ти впадеш зі скакуна, опиняючись долілиць у просторі в межах 1 метра від нього. Якщо тебе зіб'ють долілиць, доки ти перебуваєш верхом, ти повинен будеш зробити такий самий кидок рятунку.

Якщо твого скакуна збивають долілиць, ти можеш використати свою реакцію, щоб спішитися і приземлитися на ноги. В іншому випадку ти спішуєшся і падаєш долілиць у просторі в межах 1 метра від свого скакуна.

КОНТРОЛЮВАННЯ СКАКУНІВ

Доки ти перебуваєш верхом, у тебе є два варіанти. Ти можеш або контролювати скакуна, або дозволити йому діяти незалежно. Розумні істоти, такі як дракони, часто діють незалежно.

Ти можеш контролювати скакуна тільки якщо він навчений приймати вершника. Передбачається, що домашні коні, осли і подібні тварини вже пройшли таке навчання. Ініціатива контрольованого скакуна збігається з твоєю, доки ти скачеш на ньому. Він пересувається так, як ти накажеш, і у нього є тільки три варіанти вчинків: Відхід, Ривок і Ухилення. Контрольований скакун може пересуватись і виконувати вчинки одразу в тому ж ходу, в якому ти сів на нього.

Незалежний скакун зберігає своє власне місце в порядку ініціативи. Вершник при цьому не обмежує дії скакуна і він пересувається і чинить як забажає. Він може втекти з бою, кинутися в атаку, зжерти пораненого ворога, або якось інакше подіяти проти твоєї волі.

У будь-якому випадку, якщо твій скакун провокує атаку, то спровокований нападник може реакцією атакувати або тебе, або твого скакуна.

ПІДВОДНИЙ БІЙ

Якщо шукачі пригод переслідують якусь підводну расу до їх підводних жител, борються з акулами на місці стародавнього корабля або виявляються в затопленій кімнаті підземелля, їм доведеться битися в незвичайному оточенні. Під водою застосовуються наступні правила.

При здійсненні атаки рукопашною зброєю істота, у якої немає швидкості плавання (вродженої або дарованої магією) здійснює кидки атаки з перешкодою, крім випадків, коли в якості зброї використовується кинджал, спис, короткий меч, метальний спис або тризуб.

Атаки далекобійною зброєю автоматично промахуються по цілях, які знаходяться за межами оптимальної дистанції зброї, а по цілях в межах оптимальної дистанції кидки атаки відбуваються з перешкодою, крім випадків, коли використовується арбалет, сіті або метальна зброя, така як метальний спис (включаючи спис, тризуб і дротик).

Істоти і предмети, які повністю занурені у воду, отримують опір до ушкоджень вогнем.



ЧАСТИНА III

МАГІЯ

РОЗДІЛ 10. ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ

Магія пронизує світи D&D, та частіше за все проявляється у вигляді заклинань. У цьому розділі наводяться правила по виконанню заклинань. Персонажі різних класів по-різному вивчають і готують заклинання, а деякі чудовиська здатні по-своєму використовувати магію. Однак, яким би не було походження у заклинання, вони всі підпорядковуються описаним нижче правилам.

ЩО ТАКЕ ЗАКЛИНАННЯ?

Заклинання — це конкретний магічний ефект, магічна енергія, яка просочує мультивсесвіт, сформована в конкретній формі. Виконуючи заклинання, персонаж дбайливо висмикує невидимі пасма сирої магії, що просочують світ, переплітає їх особливим візерунком, змушує вібрувати, а потім відпускає, викликаючи бажаний ефект — найчастіше все це відбувається за долі секунди.

Заклинання можуть бути універсальними інструментами, зброєю, і навіть захистом. Вони можуть заподіювати і усувати ушкодження, накладати і знімати стани (дивись додаток А), висмоктувати життєву енергію і повертати до життя.

За хід історії мультивсесвіту було створено незліченну кількість заклинань, і більша їх частина давно забута. Частка з них записана у старих книгах, що лежать в стародавніх руїнах, або замкнені в свідомості мертвих богів. Вони можуть бути повторно винайдені персонажем, який накопичив потрібну енергію і мудрість для їхнього розуміння.

РІВЕНЬ ЗАКЛИНАННЯ

У кожного заклинання є рівень, від 0 до 9. Рівень заклинання — це приблизний індикатор його могутності. У скромного (але все одно вражаючого) *магічного пострілу* — 1 рівень, а всемогутнє *бажання* — має 9 рівень. Заговори — це прості, але потужні заклинання, які персонажі можуть виконувати без особливих зусиль, і які мають рівень 0. Чим вищий рівень заклинання, тим більший рівень повинен бути у заклинателя, який збирається його виконати.

Рівень заклинання та рівень персонажа пов'язані, але не лінійно. Зазвичай персонажу потрібно мати 17 рівень, щоб мати змогу виконати заклинання 9 рівня.

ВІДОМІ ТА ПІДГОТОВАНІ ЗАКЛИНАННЯ

Перед тим, як заклинатель зможе використовувати заклинання, він повинен зафіксувати його у свідомості, або отримати доступ до заклинання, яке зберігається в магічному предметі. Представники деяких класів, включаючи бардів і чародіїв, мають обмежений набір заклинань, який завжди знаходиться в їхній свідомості. Те ж саме відноситься для більшості чудовиськ, які практикують магію. Інші заклинателі, такі як жерці і чарівники, готують свої заклинання.

У кожного класу цей процес відбувається по-своєму, тому подробиці дивись в описі конкретного класу. У будь-якому випадку, кількість заклинань, яке заклинатель може утримувати в свідомості, залежить від його власного рівня.

> **ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАНЬ В ОБЛАДУНКУ**
>
> Через необхідність підтримувати концентрацію і здійснювати акуратні рухи, ти повинен володіти обладунком, в якому збираєшся виконувати заклинання. В іншому випадку твої рухи стають надто обмежені, і ти втрачаєш здатність виконувати заклинання.

МАГІЧНІ СЛОТИ

Незалежно від того, скільки заклинань знає або підготував заклинатель, він може використовувати лише обмежену їх кількість, після чого йому потрібно буде відпочити. Маніпулювання тканиною магії та пропускання через себе її енергії виснажує фізично і розумово, особливо якщо заклинання високорівневе. Таким чином, в описі кожного класу, який покладається на магію, (чаклун — виняток) є таблиця, яка показує, скільки магічних слотів того чи іншого рівня у персонажа є на кожному рівні. Наприклад, у чарівниці 3 рівня Умари є чотири магічні слоти 1 рівня та два слоти 2 рівня.

Коли персонаж виконує заклинання, він витрачає магічний слот з рівнем, який не нижчий, ніж рівень виконуваного заклинання, як ніби-то «заповнюючи» слот цим заклинанням. Можеш вважати магічний слот ємністю певного розміру — слот 1 рівня маленький, а слоти вищих рівнів є більшими.

Заклинання 1 рівня поміститься в слот будь-якого розміру, але заклинання 9 рівня поміститься тільки в слот 9 рівня. Таким чином, коли Умара виконує *магічний постріл*, який є заклинанням 1 рівня, вона має витратити один зі своїх чотирьох магічних слотів 1 рівня, після чого в неї залишається тільки три такі слоти.

Завершення персонажем тривалого відпочинку відновлює усі його витрачені магічні слоти (дивись правила відпочинку в розділі 8). У деяких персонажів і чудовиськ є особливі уміння, які дозволяють виконувати заклинання без використання слотів. Прикладами можуть послужити монах, який слідує по Шляху Чотирьох Стихій, чаклун, який вибрав особливі заклики, і чудовисько «породження пекла» з Дев'яти Пекел.

ЗАКЛИНАННЯ З ПІДВИЩЕНИМ РІВНЕМ

Якщо заклинатель виконує заклинання, використовуючи магічний слот з рівнем, який перевищує рівень виконуваного заклинання, то це заклинання при цьому вважається заклинанням з підвищеним рівнем. Наприклад, якщо чарівниця Умара виконує *магічний постріл*, використовуючи один зі своїх слотів 2 рівня, то це буде *магічний постріл* 2-го рівня. Фактично, заклинання посилюється, заповнюючи наданий йому магічний слот.

Деякі заклинання, такі як *магічний постріл* і *лікування ран*, мають посилені ефекти, коли їх виконують зі збільшеним рівнем, що зазначено в їхньому описі.

ЗАГОВОРИ

Заговори — це заклинання, які творити дуже легко, і вони не потребують використання магічних слотів і підготовки. Постійне використання закріпило їх у свідомості заклинателя і дарувало магію, необхідну для постійного виконання їх ефектів. Рівень заговорів завжди 0.

РИТУАЛИ

Деякі заклинання мають помітку «ритуал». Таке заклинання можна використовувати за звичайними правилами виконання заклинань, або можна виконати його як ритуал. Ритуальна версія виконується на 10 хвилин довше, ніж зазвичай. Вона не використовує магічний слот, а це означає, що ритуальну версію заклинання можна використовувати зі збільшеним рівнем.

Для виконання заклинання у формі ритуалу заклинатель повинен мати уміння, яке дозволяє це робити. У жерців і друїдів, наприклад, є таке уміння. Заклинатель повинен при цьому мати це заклинання підготованим або просто мати його у своєму списку відомих заклинань, якщо в ритуальному умінні не вказане зворотнє, як, наприклад, у чарівника.

ВИКОНАННЯ ЗАКЛИНАННЯ

Коли персонаж виконує заклинання, використовуються єдині загальні правила, яким би не був його клас або ефект заклинання.

Опис кожного заклинання в розділі 11 починається з блоку інформації, який включає назву заклинання, його рівень, школу магії, час виконання, дистанцію, компоненти та тривалість. Після цього описуються ефекти заклинання.

ЧАС ВИКОНАННЯ

Більшість заклинань виконуються вчинком, але деякі треба виконувати бонусним вчинком, реакцією, або витративши більш тривалий проміжок часу.

БОНУСНИЙ ВЧИНОК

Заклинання, які виконуються бонусним вчинком, зазвичай дуже швидкі. Для виконання такого заклинання ти повинен у свій хід використати бонусний вчинок, за умови, що в цьому ходу ти ще не робив бонусних вчинків. У цьому ходу ти вже не зможеш виконати інше заклинання, за винятком заговору з часом виконання «1 вчинок».

РЕАКЦІЯ

Деякі заклинання виконуються реакцією. Ці заклинання активуються за лічені долі секунди, і виконуються у відповідь на певні події. Якщо заклинання може бути виконано реакцією, то в його описі буде сказано, коли саме ти зможеш це зробити.

ТРИВАЛИЙ ЧАС ВИКОНАННЯ

Деякі заклинання (в тому числі заклинання, виконані у формі ритуалів) вимагають більше часу на активацію: від декількох хвилин до декількох годин. Якщо ти використовуєш заклинання з часом виконання більше одного вчинку або реакції, то ти повинен у кожен свій хід витрачати вчинок на виконання цього заклинання, а також підтримувати при цьому концентрацію (дивись далі «Концентрація»). Якщо концентрація порушена, заклинання провалюється, проте магічний слот не витрачається. Якщо ти захочеш знову виконати це заклинання, тобі доведеться почати все з початку.

ШКОЛИ МАГІЇ

Магічні академії ділять заклинання на вісім категорій, які називаються школами магії. Вчені, зокрема чарівники, застосовують ці категорії абсолютно до всіх заклинань, вважаючи, що магія діє однаково, незалежно від того, що саме є її джерелом — старанне вивчення або щедре божество.

Школи магії допомагають описувати заклинання; самі по собі вони не несуть правил, проте деякі правила застосовуються тільки до тих або інших шкіл.

Заклинання **Видозміни** змінюють властивості істот, предметів або оточення. Вони можуть зробити ворога нешкідливою істотою, збільшити силу союзника, перемістити предмет за наказом заклинателя, або посилити вроджену схильність істоти до регенерації, щоб вона швидше оговталась від поранень.

Заклинання **Виклику** переміщують предмети та істот із одного місця в інше. Деякі закликають істот та предмети до заклинателів, інші ж телепортують заклинателя в інше місце. Деякі заклинання створюють предмети і ефекти з нічого.

Заклинання **Віщування** розкривають інформацію, будь це давно забуті таємниці, проблиски майбутнього, місцезнаходження схованок, істина, прихована за ілюзією, або бачення далеких місць або істот.

Заклинання **Втілення** створюють різні ефекти з магічної енергії. Це можуть бути спалахи вогню або блискавок. Інші ж використовують позитивну енергію для лікування ран.

Заклинання **Ілюзії** обманюють почуття або свідомості інших. Вони змушують бачити речі, яких немає, не помічати речі, які є, чути несправжні звуки, або згадувати те, чого ніколи не було. Деякі ілюзії створюють образ, який бачать усі, але найпідступніші ілюзії поміщають зображення прямо в свідомість конкретної істоти.

Заклинання **Некромантії** маніпулюють енергіями життя і смерті. Такі заклинання можуть давати додаткові резерви життєвих сил, забирати життєві сили у інших, створювати нежить, і навіть оживляти мерців. Створення нежиті за допомогою таких заклинань як повсталий труп не є добрим вчинком, і тільки злі персонажі використовують це заклинання часто.

Заклинання **Огородження** носять захисний характер, хоча у деяких з них можливе і агресивне використання. Вони створюють магічні бар'єри, знімають шкідливі ефекти, завдають ушкодження порушникам границь, або виганяють істот на їхні рідні площини існування.

Заклинання **Причарування** впливають на чужу свідомість, контролюючи поведінку істот або впливаючи на неї. Такі заклинання можуть змусити ворогів вважати заклинателя союзником, змусити істоту вчинити певні дії, або навіть контролювати іншу істоту, немов маріонетку.

ДИСТАНЦІЯ

Ціль заклинання повинна знаходитися в межах дистанції заклинання. Для таких заклинань, як *магічний постріл*, ціллю є істота. Для такого заклинання як *вогняна куля* цil-

лю є точка в просторі, з якої виходить ефект *вогняної кулі*.

Дистанція більшості заклинань вказана в метрах. Деякі заклинання націлюються тільки на одну істоту, до якої ти торкнешся (включаючи тебе самого). Інші заклинання, такі як *щит*, діють лише на тебе. У таких заклинань вказана дистанція «на себе».

Заклинання, які створюють конуси або лінії ефекту, які виходять від тебе, теж мають дистанцію «на себе», що означає, що вихідним квадратом ефекту повинен бути ти (дивись нижче «Області впливу»).

Після того, як заклинання виконано, його ефекти не обмежуються його дистанцією, якщо тільки в його описі не сказано протилежне.

КОМПОНЕНТИ

Компоненти заклинання — це вимоги, яких треба дотриматись, щоб його активувати. В описі заклинання сказано, чи потребує воно словесний (С), тілесний (Т) або матеріальний (М) компоненти. Якщо ти не можеш надати хоча б один з компонентів заклинання, ти не зможеш його виконати.

СЛОВЕСНИЙ (С)

Більшість заклинань вимагають вимови таємничих слів. Самі по собі слова не є джерелом сили заклинання; просто комбінація звуків з особливою тональністю викликає резонанс у пасмах магії, приводячи їх в рух. Таким чином, персонаж з кляпом у роті або той, що знаходиться в області заклинання *тиша*, не зможе виконати заклинання зі словесним компонентом.

ТІЛЕСНИЙ (Т)

Заклинання може вимагати енергійної жестикуляції або хитромудрої послідовності рухів. Якщо у заклинання є соматичний компонент, то у заклинателя повинна бути хоча б одна вільна рука для здійснення цих жестів.

МАТЕРІАЛЬНИЙ (М)

Виконання деяких заклинань вимагає наявності особливих предметів, зазначених у дужках після літери М. Персонаж може використовувати мішечок із компонентами або осередок магії (дивись в розділі 5) замість зазначених компонентів. Однак, якщо для компонента вказана ціна, то у персонажа для виконання заклинання повинен бути саме такий компонент.

Якщо в заклинанні сказано, що матеріальні компоненти поглинаються заклинанням, то заклинатель повинен надавати компоненти кожен раз, коли виконує таке заклинання.

У заклинателя повинна бути одна вільна рука для доступу до матеріальних компонентів або магічного осередку, але це може бути та ж сама рука, яка використовується для виконання тілесного компонента.

ТРИВАЛІСТЬ

Тривалість заклинання — це час, протягом якого це заклинання буде активним. Тривалість може вимірюватися в раундах, хвилинах, годинах і навіть роках. Деякі заклинання вказують, що їхній ефект триває до тих пір, доки він не буде розсіяний або обірваний.

МИТТЄВА ТРИВАЛІСТЬ

Багато заклинань спрацьовують миттєво. Заклинання, які заподіюють ушкодження, лікують, або ті, які створюють чи змінюють істот або предмети, не можуть бути розсіяні, тому що магія виникає на короткий проміжок часу.

КОНЦЕНТРАЦІЯ

Деякі заклинання вимагають від тебе збереження концентрації для підтримання магії в її активному стані. Якщо ти втратиш концентрацію, таке заклинання закінчується.

Якщо заклинання треба підтримувати концентрацією, то це буде вказано в пункті Тривалість, і там же вказується, скільки можна концентруватися на ньому. Ти можеш обірвати концентрацію в будь-який час (для цього не витрачається вчинок).

Нормальна діяльність, така як пересування і бій, не переривають концентрацію. Її можуть перервати наступні чинники:

- ***Виконання іншого заклинання, яке вимагає концентрації.*** Ти втрачаєш концентрацію на заклинанні, якщо виконуєш інше заклинання, яке вимагає концентрації. Не можна концентруватися на двох заклинаннях одночасно.
- ***Отримання ушкоджень.*** Кожен раз, коли ти отримуєш ушкодження під час концентрації на заклинанні, ти повинен зробити кидок рятунку Статури для продовження концентрації. СК такого кидка дорівнює 10 або половині заподіяних ушкоджень, в залежності від того, що більше. Якщо ти отримуєш ушкодження від декількох джерел, наприклад, від стріли і дихання дракона, то ти робиш окремий кидок рятунку для кожного джерела ушкоджень.
- ***Недієздатність або смерть.*** Ти втрачаєш концентрацію на заклинанні, якщо стаєш недієздатним або вмираєш.

Майстер може також вирішити, що певні ефекти оточення, такі як накат на корабель хвилі під час шторму, вимагають здійснення кидка рятунку Статури з СК 10, для збереження концентрації на виконуваному заклинанні.

ЦІЛІ

Зазвичай заклинання вимагає, щоб ти вибрав одну або кілька цілей, які потраплять під дію магії заклинання. В описі заклинання сказано, на що ним можна націлюватись — на істот, предмети, або ж точку в просторі (описано нижче).

Якщо у заклинання немає ефекту, який можна відчути або побачити, то істота може взагалі не здогадуватись, що була ціллю заклинання. Фактично, націлені блискавки легко помітити, але таємні ефекти, такі як спроби прочитати думки, зазвичай проходять непоміченими, якщо в описі заклинання не сказано протилежне.

ВІЛЬНИЙ ШЛЯХ ДО ЦІЛІ

Щоб на щось націлитися, у тебе повинен бути вільний шлях, тому у цілі твого заклинання не повинно бути повного укриття.

Якщо ти створюєш область впливу в точці, яку не видно із-за перешкоди, або між тобою і цією точкою є суцільна перешкода, така як стіна, то вихідна точка виникне біля найближчого до тебе боку цієї перешкоди.



НАЦІЛЮВАННЯ НА СЕБЕ

Якщо заклинання можна націлити на будь-яку істоту, то ти можеш вибрати ціллю і себе самого, крім тих випадків, коли істота мусить бути ворожою, або коли вказано, що це повинна бути істота, відмінна від тебе. Якщо ти перебуваєш в області ефекту заклинання, яке ти виконуєш, ти можеш зробити ціллю себе.

ОБЛАСТІ ВПЛИВУ

Такі заклинання, як *конус холоду* і *вогняні долоні* створюють область, яка впливає відразу на декілька істот.

Опис заклинання визначає область впливу, яка зазвичай приймає одну з п'яти різних форм: конус, куб, лінія, сфера або циліндр. У кожної області впливу є вихідна точка, тобто місце, з якого виходить енергія заклинання. Правила форм визначають, як ти можеш розміщувати вихідну точку. Зазвичай вихідна точка — це точка в просторі, проте області деяких заклинань можуть виходити з істот або предметів.

Ефект заклинання поширюється по прямих лініях з вихідної точки. Якщо до якогось місця в області впливу немає прямих ліній від вихідної точки, то це місце не включається в область впливу. Для блокування таких уявних ліній перешкода має надавати повне укриття, як пояснюється в розділі 9.

КОНУС

Конус простягається в обраному тобою напрямку з вихідної точки. Ширина конуса на тій чи іншій відстані від вихідної точки дорівнює відстані від цього місця до вихідної точки. Область впливу конуса вказує його максимальну довжину.

Вихідна точка конуса не включається в область впливу заклинання, якщо тільки ти не вирішиш інакше.

КУБ

Ти вибираєш вихідну точку куба, яка лежить на будь-якій із граней кубічного ефекту. Для куба вказується довжина його ребра.

Вихідна точка куба не включається в область впливу заклинання, якщо тільки ти не вирішиш інакше.

ЛІНІЯ

Лінія простягається з вихідної точки по прямій колії на відстань, рівну своїй довжині і покриває площу, яка визначається її шириною.

Вихідна точка лінії не включається в область впливу заклинання, якщо тільки ти не вирішиш інакше.

СФЕРА

Ти вибираєш вихідну точку сфери, з якої у всі боки виходить ця сфера. Розмір сфери визначається радіусом, а центром буде вихідна точка.

Вихідна точка сфери включається в область впливу заклинання.

ЦИЛІНДР

Вихідна точка циліндра є центром кола певного радіусу, зазначеного в описі заклинання. Коло повинно бути верхньою або нижньою основою циліндра. Енергія розширюється по прямих лініях з вихідної точки до периметра кола, формуючи основу. Після цього ефект заклинання «вистрілює» вгору або вниз на відстань, рівну висоті циліндра.

Вихідна точка циліндра включається в область впливу заклинання.

КИДКИ РЯТУНКУ

У багатьох заклинаннях зазначено, що ціль може зробити кидок рятунку для уникнення частини ефектів заклинання. В описі заклинання сказано, яка характеристика при цьому використовується, і що відбувається при успішному або проваленому кидку рятунку .

СК протистояння твоїм заклинанням дорівнює 8 + модифікатор твоєї базової характеристики + твій бонус майстерності + будь-які особливі модифікатори.

КИДКИ АТАК

Деякі заклинання вимагають, щоб заклинатель зробив кидок атаки, аби визначити, чи поцілив ефект заклинання по вибраній цілі. Твій бонус атаки при атаці заклинанням дорівнює модифікатору твоєї базової характеристики + твій бонус майстерності.

Більшість заклинань, які потребують кидка атаки, роблять далекобійні атаки. Пам'ятай, що ти робиш кидки далекобійних атак з перешкодою, якщо в межах 1 метра від тебе є ворожа дієздатна істота, яка тебе бачить (дивись в розділі 9).

КОМБІНУВАННЯ МАГІЧНИХ ЕФЕКТІВ

Ефекти різних заклинань поєднуються, поки їх тривалість перекривається. Однак ефекти однакових заклинань не комбінуються. Натомість застосовується тільки найсильніший (наприклад той, який дає більший бонус), або найновіший з ефектів, доки тривалість двох ефектів накладається.

Наприклад, коли два жерці виконують *благословення* на одну і ту саму ціль, цей персонаж отримає перевагу від цього заклинання тільки один раз; він не кидатиме два бонусних кубики.

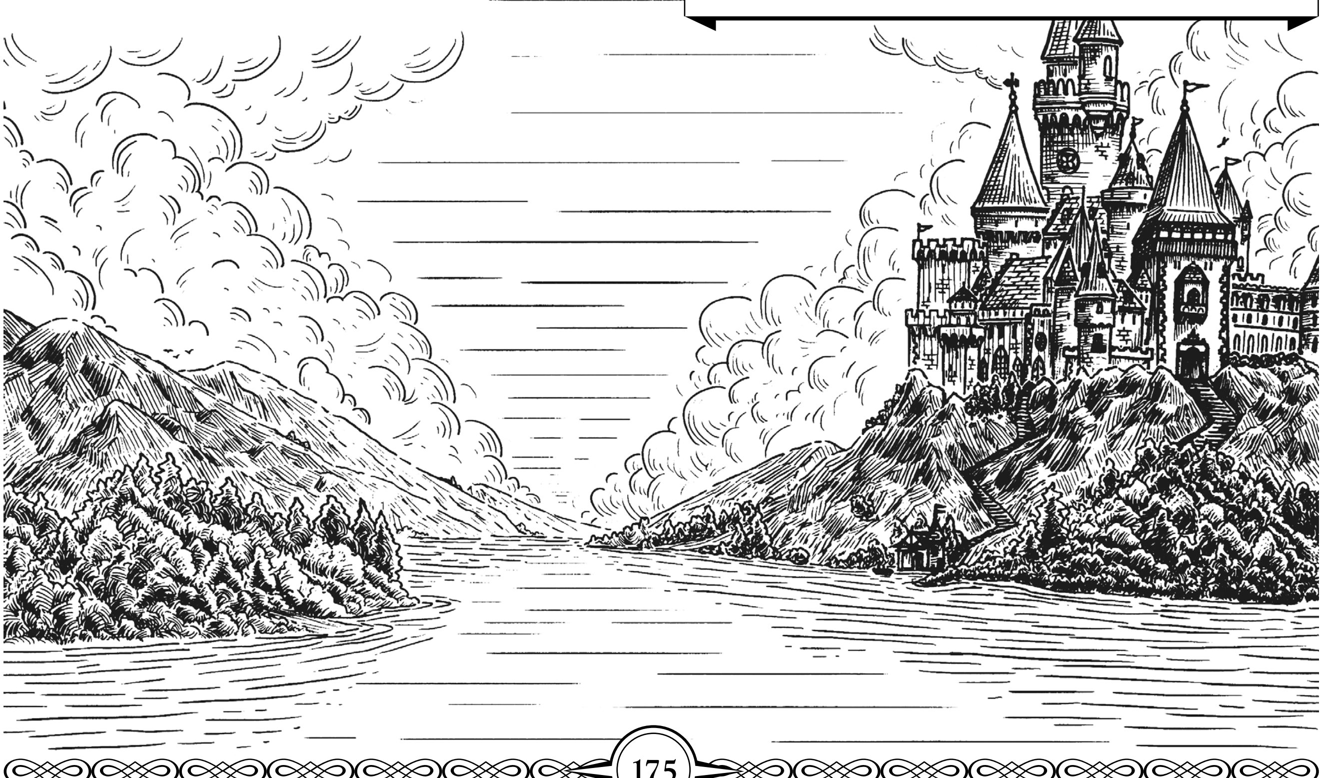
ПЛЕТІННЯ МАГІЇ

Світи в мультивсесвіті D&D — магічні місця. Все суще просякнуте магічною силою, і потенційна магія знаходиться в кожному камені, кожному струмку, кожній живій істоті, і навіть в повітрі. Сира магія — вихідний матеріал, німа і бездумна воля до існування, що пронизує все навколо та присутня у всіх проявах енергії.

Смертні не можуть формувати цю сиру магію. Проте вони навчилися використовувати тканину магії — своєрідний стик між волею заклинателя і сирою магією. Заклинателі світу Забутих Королівств іменують це Плетінням, і називають його втіленням богині Містри, хоча різні заклинателі можуть називати цей стик і по-іншому. Як би це Плетіння не називалося, без нього сира магія стає недоступною; навіть великий архімаг не зможе запалити свічку за допомогою магії там, де Плетіння розірвано. Зате оточений Плетінням заклинатель може знищувати ворогів блискавками, переміщатися за мить на сотні кілометрів, і навіть воскрешати померлих.

Уся магія залежить від Плетіння, хоча різні види магії по-різному отримують до нього доступ. Заклинання чарівників, чародіїв, чаклунів і бардів зазвичай називають **таємною магією**. Ці заклинання покладаються на розуміння Плетіння — усвідомлене або інтуїтивне. Заклинатель втручається у саму структуру Плетіння, створюючи бажаний ефект. Містичні лицарі і містичні спритники теж використовують таємну магію. Заклинання жерців, друїдів, паладинів і слідопитів називають **божественною магією**. Доступ цих заклинателів до Плетіння забезпечений божественними силами — богами, всевишніми силами природи або священними клятвами паладинів.

При створенні будь-якого магічного ефекту нитки Плетіння переплітаються і скручуються, створюючи бажаний ефект. Коли персонажі використовують заклинання школи Віщування, такі як виявлення магії або розпізнання, вони кидають короткий погляд на Плетіння. Такі заклинання як розсіювання магії розгладжують Плетіння. Такі заклинання як перешкода магії впорядковують Плетіння, щоб магія огинала певне місце. У місцях, де Плетіння пошкоджено або розірвано, магія може діяти непередбачувано — а може взагалі не діяти.



РОЗДІЛ 11. ЗАКЛИНАННЯ

Цей розділ наводить відомості про найпоширеніші заклинання світів D&D. Спочатку наведено список заклинань, розбитих на класи. Далі йде опис заклинань в алфавітному порядку.

В цих списках у дужках після назви заклинання вказується **школа магії**, до якої воно належить. Якщо поряд з назвою стоїть зірочка (*), це означає, що заклинання має помітку **«ритуал»**.

ЗАКЛИНАННЯ БАРДА

ЗАГОВОРИ (0 РІВЕНЬ)

Захист від зброї (огородження)
Злий насміх (причарування)
Істинний удар (віщування)
Магічна рука (виклик)
Незначна ілюзія (ілюзія)
Повідомлення (видозміна)
Приязнь (причарування)
Ремонт (видозміна)
Світло (втілення)
Танцюючі вогники (втілення)
Фіглярство (видозміна)

1 РІВЕНЬ

Безмовний образ (ілюзія)
*Виявлення магії** (віщування)
Героїзм (причарування)
Громова хвиля (втілення)
Дисонуючий шепіт (причарування)
Дружба з тваринами (причарування)
Лікування ран (втілення)
Маскування (ілюзія)
Моторошний сміх Таші (причарування)
*Невидиме письмо** (ілюзія)
*Незримий слуга** (виклик)
Падіння пір'їнкою (видозміна)
Порча (причарування)
Приспання (причарування)
Причарування особи (причарування)
*Розмова з тваринами** (віщування)
*Розпізнавання** (віщування)
*Розуміння мов** (віщування)
Скорохід (видозміна)
Фейський вогонь (втілення)
Цілюще слово (втілення)

2 РІВЕНЬ

Бачення невидимого (віщування)
Виявлення намірів (віщування)
Відкривання (видозміна)
Всилення (причарування)
Втихомирення (причарування)
Звуковий удар (втілення)
Корона шаленства (причарування)
*Магічні вуста** (ілюзія)
Мале відновлення (огородження)
Невидимість (ілюзія)
Область істини (причарування)
Покращення характеристики (видозміна)
*Поштова тварина** (причарування)
Пошук предмета (віщування)
*Пошук тварин або рослин** (віщування)
Примара (ілюзія)
Розпечений метал (видозміна)
Сліпота/Глухота (некромантія)
*Тиша** (ілюзія)
Утримання особи (причарування)
Хмара кинджалів (виклик)
Чарівне мовлення (причарування)

3 РІВЕНЬ

*Вдавана смерть** (некромантія)
Величний образ (ілюзія)
Гіпнотичний візерунок (ілюзія)
*Леомундова хатина** (втілення)
Мови (віщування)
Невиявність (огородження)
Послання (втілення)
Прокляття (некромантія)
Ріст рослин (видозміна)
Розмова з мертвими (некромантія)
Розмова з рослинами (видозміна)
Розсіювання магії (огородження)
Символи захисту (огородження)
Смердюча хмара (виклик)
Страх (ілюзія)
Ясновидіння (віщування)

4РІВЕНЬ

Вища невидимість (ілюзія)
Двері вимірів (виклик)
Збентеження (причарування)
Міраж (ілюзія)
Поліморф (видозміна)
Пошук істоти (віщування)
Примус (причарування)
Свобода пересування (огородження)

5 РІВЕНЬ

Вище відновлення (огородження)
Зміна пам'яті (причарування)
Знання легенд (віщування)
Коло телепортації (виклик)
Масове лікування ран (втілення)
Оживлення (некромантія)
Оживлення речей (видозміна)
Омана (ілюзія)
Оманлива зовнішність (ілюзія)
Підкорення (причарування)
Підкорення особи (причарування)
Площинний зв'язок (огородження)
Пробудження (видозміна)
Сон (ілюзія)
Спостереження (віщування)
Утримання чудовиська (причарування)

6 РІВЕНЬ

Безвідмовний танець Отто (причарування)
Запрограмована ілюзія (ілюзія)
Зурочення (некромантія)
Істинне бачення (віщування)
Масове всилення (причарування)
Охорона (огородження)
Пошук шляху (віщування)

7 РІВЕНЬ

Воскресіння (некромантія)
Ефірність (видозміна)
Меч Морденкайнена (втілення)
Проекція образу (ілюзія)
Регенерація (видозміна)
Розкішний маєток Морденкайнена (виклик)
Силова клітка (втілення)
Символ (огородження)
Таємничий міраж (ілюзія)
Телепорт (виклик)

8 РІВЕНЬ

Красномовство (видозміна)
Підкорення чудовиська (причарування)
Приголомшення словом сили (причарування)
Слабоумство (причарування)
Ясність розуму (огородження)

9 РІВЕНЬ

Вбивство словом сили (причарування)
Зцілення словом сили (втілення)
Істинний поліморф (видозміна)
Передбачення (віщування)

ЗАКЛИНАННЯ ДРУЇДА

ЗАГОВОРИ (0 РІВЕНЬ)

Дубинка (видозміна)
Опір (огородження)
Отруйні бризки (виклик)
Порада (віщування)
Ремесло друїдів (видозміна)
Ремонт (видозміна)
Створення вогню (виклик)
Терновий батіг (видозміна)

1 РІВЕНЬ

*Виявлення магії** (віщування)
*Виявлення отрут і хвороб** (віщування)
Громова хвиля (втілення)
Доброягоди (видозміна)
Дружба з тваринами (причарування)
Лікування ран (втілення)
Обплутування (виклик)
*Очищення їжі і пиття** (видозміна)
Причарування особи (причарування)
*Розмова з тваринами** (віщування)
Скорохід (видозміна)
Створення або знищення води (видозміна)
Стрибок (видозміна)
Туманна хмара (виклик)
Фейський вогонь (втілення)
Цілюще слово (втілення)

2 РІВЕНЬ

Безслідне пересування (огородження)
Вогняна сфера (виклик)
Вогняний клинок (втілення)
Дубова шкіра (видозміна)
Захист від отрути (огородження)
*Звірине чуття** (віщування)
Мале відновлення (огородження)
Місячний промінь (втілення)
Покращення характеристики (видозміна)
Порив вітру (втілення)
*Поштова тварина** (причарування)
Пошук пасток (віщування)
Пошук предмета (віщування)
*Пошук тварин або рослин** (віщування)
Ріст шипів (видозміна)
Розпечений метал (видозміна)
Темний зір (видозміна)
Утримання особи (причарування)

3 РІВЕНЬ

*Вдавана смерть** (некромантія)
Виклик блискавки (виклик)
Виклик тварин (виклик)
Денне світло (втілення)
Завірюха (виклик)
Захист від енергії (огородження)
*Злиття з каменем** (видозміна)
*Підводне дихання** (видозміна)
Ріст рослин (видозміна)
Розмова з рослинами (видозміна)
Розсіювання магії (огородження)
Стіна вітрів (втілення)
*Ходьба по воді** (видозміна)

4 РІВЕНЬ

Виклик лісових створінь (виклик)
Виклик малих елементалів (виклик)
Вогняна стіна (втілення)
Всихання (некромантія)
Гігантська комаха (видозміна)
Збентеження (причарування)
Кам'яна шкіра (огородження)
Контроль води (видозміна)
Крижана буря (втілення)
Міраж (ілюзія)
Підкорення звіра (причарування)
Поліморф (видозміна)
Пошук істоти (віщування)
Свобода пересування (огородження)
Формозміна каменю (видозміна)
Чіпка лоза (виклик)

5 РІВЕНЬ

Виклик елементаля (виклик)
Вище відновлення (огородження)
Деревний шлях (виклик)
*Єднання з природою** (віщування)
Інфекція (некромантія)
Кам'яна стіна (втілення)
Масове лікування ран (втілення)
Нашестя комах (виклик)
Підкорення (причарування)
Площинний зв'язок (огородження)
Пробудження (видозміна)
Реінкарнація (видозміна)
Спостереження (віщування)
Щит від живого (огородження)

6 РІВЕНЬ

Бенкет героїв (виклик)
Виклик феї (виклик)
Зцілення (втілення)
Подорож через рослини (виклик)
Пошук шляху (віщування)
Рух ґрунту (видозміна)
Сонячний промінь (втілення)
Стіна шипів (виклик)
Ходьба по вітру (видозміна)

7 РІВЕНЬ

Вогняна буря (втілення)
Обернене тяжіння (видозміна)
Площинний перехід (виклик)
Регенерація (видозміна)
Таємничий міраж (ілюзія)

8 РІВЕНЬ

Антипатія/Симпатія (причарування)
Землетрус (втілення)
Контроль погоди (видозміна)
Слабоумство (причарування)
Сонячний спалах (втілення)
Тваринна форма (видозміна)
Цунамі (виклик)

9 РІВЕНЬ

Істинне воскресіння (некромантія)
Лютий шторм (виклик)
Передбачення (віщування)
Формозміна (видозміна)

ЗАКЛИНАННЯ ЖЕРЦЯ

ЗАГОВОРИ (0 РІВЕНЬ)

Догляд за пораненим (некромантія)
Опір (огородження)
Порада (віщування)
Ремонт (видозміна)
Світло (втілення)
Святе полум'я (втілення)
Чудотворство (видозміна)

1 РІВЕНЬ

Благословення (причарування)
Виявлення зла і добра (віщування)
*Виявлення магії** (віщування)
*Виявлення отрут і хвороб** (віщування)
Захист від зла і добра (огородження)
Лікування ран (втілення)
Наказ (причарування)
Нанесення ран (некромантія)
*Очищення їжі і пиття** (видозміна)
Порча (причарування)
Притулок (огородження)
Спрямований заряд (втілення)
Створення або знищення води (видозміна)
Цілюще слово (втілення)
Щит віри (огородження)

2 РІВЕНЬ

Вічний вогонь (втілення)
Втихомирення (причарування)
Духовна зброя (втілення)
Захист від отрути (огородження)
Мале відновлення (огородження)
Молитва зцілення (втілення)
*Нетлінні останки** (некромантія)
Область істини (причарування)
Охоронний зв'язок (огородження)
*Передвістя** (віщування)
Підмога (огородження)
Покращення характеристики (видозміна)
Пошук пасток (віщування)

Пошук предмета (віщування)
Сліпота/Глухота (некромантія)
*Тиша** (ілюзія)
Утримання особи (причарування)

3 РІВЕНЬ

*Вдавана смерть** (некромантія)
Відродження (некромантія)
Денне світло (втілення)
Духовні хранителі (виклик)
Захист від енергії (огородження)
*Злиття з каменем** (видозміна)
Зняття прокляття (огородження)
Магічне коло (огородження)
Масове цілюще слово (втілення)
Маяк надії (огородження)
Мови (віщування)
Повсталий труп (некромантія)
Послання (втілення)
Прокляття (некромантія)
Розмова з мертвими (некромантія)
Розсіювання магії (огородження)
Символи захисту (огородження)
Створення їжі та води (виклик)
*Ходьба по воді** (видозміна)
Ясновидіння (віщування)

4 РІВЕНЬ

Вигнання (огородження)
Вірний вартовий (виклик)
Захист від смерті (огородження)
Контроль води (видозміна)
Пошук істоти (віщування)
*Пророцтво** (віщування)
Свобода пересування (огородження)
Формозміна каменю (видозміна)

5 РІВЕНЬ

Вище відновлення (огородження)
Вогнепад (втілення)
*Звернення** (віщування)
Знання легенд (віщування)
Інфекція (некромантія)
Масове лікування ран (втілення)
Нашестя комах (виклик)
Оживлення (некромантія)
Підкорення (причарування)
Площинний зв'язок (огородження)
Розсіювання зла і добра (огородження)
Святилище (втілення)
Спостереження (віщування)

6 РІВЕНЬ

Бар'єр клинків (втілення)
Бенкет героїв (виклик)
*Заборона** (огородження)
Зцілення (втілення)
Істинне бачення (віщування)
Недуга (некромантія)
Площинний союзник (виклик)
Пошук шляху (віщування)
Слово повернення (виклик)
Створення нежиті (некромантія)

7 РІВЕНЬ

Божественне слово (втілення)
Виклик небожителя (виклик)
Вогняна буря (втілення)
Воскресіння (некромантія)
Ефірність (видозміна)
Площинний перехід (виклик)
Регенерація (видозміна)
Символ (огородження)

8 РІВЕНЬ

Землетрус (втілення)
Контроль погоди (видозміна)
Протимагічне поле (огородження)
Свята аура (огородження)

9 РІВЕНЬ

Астральна проекція (некромантія)
Істинне воскресіння (некромантія)
Масове зцілення (втілення)
Портал (виклик)

ЗАКЛИНАННЯ ПАЛАДИНА

1 РІВЕНЬ

Благословення (причарування)
Божественна підтримка (втілення)
Виклик на дуель (причарування)
Виявлення зла і добра (віщування)
*Виявлення магії** (віщування)
*Виявлення отрут і хвороб** (віщування)
Героїзм (причарування)
Гнівна кара (втілення)
Громова кара (втілення)
Захист від зла і добра (огородження)
Лікування ран (втілення)
Наказ (причарування)
*Очищення їжі і пиття** (видозміна)
Полум'яна кара (втілення)
Щит віри (огородження)

2 РІВЕНЬ

Захист від отрути (огородження)
Магічна зброя (видозміна)
Мале відновлення (огородження)
Область істини (причарування)
Підмога (огородження)
Пошук предмета (віщування)
Пошук скакуна (виклик)
Таврувальна кара (втілення)

3 РІВЕНЬ

Аура живучості (втілення)
Відродження (некромантія)
Денне світло (втілення)
Зняття прокляття (огородження)
Магічне коло (огородження)
Мантія хрестоносця (втілення)
Розсіювання магії (огородження)
Сліпуча кара (втілення)
Створення їжі та води (виклик)
Стихійна зброя (видозміна)

4 РІВЕНЬ

Аура життя(огородження)
Аура очищення (огородження)
Вигнання (огородження)
Захист від смерті (огородження)
Пошук істоти (віщування)
Приголомшуюча кара (втілення)

5 РІВЕНЬ

Кара вигнанням (огородження)
Коло могутності (огородження)
Оживлення (некромантія)
Підкорення (причарування)
Розсіювання зла і добра (огородження)
Руйнівна хвиля (втілення)

ЗАКЛИНАННЯ СЛІДОПИТА

1 РІВЕНЬ

*Виявлення магії** (віщування)
*Виявлення отрут і хвороб** (віщування)
Град шипів (виклик)
Доброягоди (видозміна)
Дружба з тваринами (причарування)
Заплутуючий удар (виклик)
Лікування ран (втілення)
Мітка мисливця (віщування)
*Розмова з тваринами** (віщування)
*Сигналізація** (огородження)
Скорохід (видозміна)
Стрибок (видозміна)
Туманна хмара (виклик)

2 РІВЕНЬ

Безслідне пересування (огородження)
Дубова шкіра (видозміна)
Захист від отрути (огородження)
*Звірине чуття** (віщування)
Мале відновлення (огородження)
*Поштова тварина** (причарування)
Пошук пасток (віщування)
Пошук предмета (віщування)
*Пошук тварин або рослин** (віщування)
Ріст шипів (видозміна)

Стіна зі стріл (видозміна)
Темний зір (видозміна)
*Тиша** (ілюзія)

3 РІВЕНЬ
Виклик загородження (виклик)
Виклик тварин (виклик)
Денне світло (втілення)
Захист від енергії (огородження)
Невиявність (огородження)
*Підводне дихання** (видозміна)
Постріл блискавкою (видозміна)
Ріст рослин (видозміна)
Розмова з рослинами (видозміна)
Стіна вітрів (втілення)
*Ходьба по воді** (видозміна)

4 РІВЕНЬ
Виклик лісових створінь (виклик)
Кам'яна шкіра (огородження)
Пошук істоти (віщування)
Свобода пересування (огородження)
Чіпка лоза (виклик)

5 РІВЕНЬ
Виклик залпу (виклик)
Деревний шлях (виклик)
*Єднання з природою** (віщування)
Прудкий сагайдак (видозміна)

ЗАКЛИНАННЯ ЧАКЛУНА

ЗАГОВОРИ (0 РІВЕНЬ)
Захист від зброї (огородження)
Істинний удар (віщування)
Крижаний дотик (некромантія)
Магічна рука (виклик)
Містичний заряд (втілення)
Незначна ілюзія (ілюзія)
Отруйні бризки (виклик)
Приязнь (причарування)
Фіглярство (видозміна)

1 РІВЕНЬ
Відьмин спалах (втілення)
Захист від зла і добра (огородження)
*Невидиме письмо** (ілюзія)
*Незримий слуга** (виклик)
Обладунок Агатіса (огородження)
Пекельна відплата (втілення)
Причарування особи (причарування)
Проклін (причарування)
Прудкий відступ (видозміна)
*Розуміння мов** (віщування)
Руки Гадара (виклик)

2 РІВЕНЬ
Віддзеркалення (ілюзія)
Всилення (причарування)
Звуковий удар (втілення)
Корона шаленства (причарування)
Невидимість (ілюзія)
Павуче лазіння (видозміна)
Пітьма (втілення)
Промінь слабкості (некромантія)
Туманний крок (виклик)
Утримання особи (причарування)
Хмара кинджалів (виклик)
Чарівне мовлення (причарування)

3 РІВЕНЬ
Вампірський дотик (некромантія)
Величний образ (ілюзія)
Газоподібна форма (видозміна)
Гіпнотичний візерунок (ілюзія)
Голод Гадара (виклик)
Зняття прокляття (огородження)
Контрзаклинання (огородження)
Магічне коло (огородження)
Мови (віщування)
Політ (видозміна)
Розсіювання магії (огородження)
Страх (ілюзія)

4 РІВЕНЬ
Вигнання (огородження)
Всихання (некромантія)
Двері вимірів (виклик)
Міраж (ілюзія)

5 РІВЕНЬ
*Зв'язок з іншою площиною** (віщування)
Сон (ілюзія)
Спостереження (віщування)
Утримання чудовиська (причарування)

6 РІВЕНЬ
Виклик феї (виклик)
Зурочення (некромантія)
Істинне бачення (віщування)
Кам'яна плоть (видозміна)
Коло смерті (некромантія)
Магічний прохід (виклик)
Масове всилення (причарування)
Створення нежиті (некромантія)

7 РІВЕНЬ
Ефірність (видозміна)
Площинний перехід (виклик)
Силова клітка (втілення)
Ціленаправлена смерть (некромантія)

8 РІВЕНЬ
Деміплощина (виклик)
Красномовство (видозміна)
Підкорення чудовиська (причарування)
Приголомшення словом сили (причарування)
Слабоумство (причарування)

9 РІВЕНЬ
Астральна проекція (некромантія)
Вбивство словом сили (причарування)
Істинний поліморф (видозміна)
Передбачення (віщування)
Ув'язнення (огородження)

ЗАКЛИНАННЯ ЧАРІВНИКА

ЗАГОВОРИ (0 РІВЕНЬ)
Вогняний заряд (втілення)
Електрошок (втілення)
Захист від зброї (огородження)
Істинний удар (віщування)
Кислотні бризки (виклик)
Крижаний дотик (некромантія)
Магічна рука (виклик)
Морозний промінь (втілення)
Незначна ілюзія (ілюзія)
Отруйні бризки (виклик)
Повідомлення (видозміна)
Приязнь (причарування)
Ремонт (видозміна)
Світло (втілення)
Танцюючі вогники (втілення)
Фіглярство (видозміна)

1 РІВЕНЬ
Безмовний образ (ілюзія)
*Виявлення магії** (віщування)
Відьмин спалах (втілення)
Вогняні долоні (втілення)
Громова хвиля (втілення)
Захист від зла і добра (огородження)
Ковзкість (виклик)
Магічний постріл (втілення)
Маскування (ілюзія)
Моторошний сміх Таші (причарування)
*Невидиме письмо** (ілюзія)
*Незримий слуга** (виклик)
Обладунки мага (огородження)
Падіння пір'їнкою (видозміна)
*Пошук фамільяра** (виклик)
Приспання (причарування)
Причарування особи (причарування)
Промінь хвороби (некромантія)
Прудкий відступ (видозміна)
*Розпізнавання** (віщування)

*Розуміння мов** (віщування)
*Сигналізація** (огородження)
Скорохід (видозміна)
Стрибок (видозміна)
*Тензерів летючий диск** (виклик)
Туманна хмара (виклик)
Фальшиве здоров'я (некромантія)
Хроматична сфера (втілення)
Щит (огородження)
Яскравий сплеск (ілюзія)

2 РІВЕНЬ

Бачення невидимого (віщування)
Виявлення намірів (віщування)
Віддзеркалення (ілюзія)
Відкривання (видозміна)
Вічний вогонь (втілення)
Вогняна сфера (виклик)
Всилення (причарування)
Збільшення/Зменшення (видозміна)
Звуковий удар (втілення)
Зміна вигляду (видозміна)
Корона шаленства (причарування)
Левітація (видозміна)
Магічна зброя (видозміна)
Магічний замок (огородження)
*Магічні вуста** (ілюзія)
Мельфова кислотна стріла (втілення)
Невидимість (ілюзія)
*Нетлінні останки** (некромантія)
Ністулова магічна аура (ілюзія)
Павутина (виклик)
Павуче лазіння (видозміна)
Палючі промені (втілення)
Пітьма (втілення)
Порив вітру (втілення)
Пошук предмета (віщування)
Примара (ілюзія)
Промінь слабкості (некромантія)
Розмита форма (ілюзія)
Сліпота/Глухота (некромантія)
Темний зір (видозміна)
Трюк з мотузкою (видозміна)
Туманний крок (виклик)
Утримання особи (причарування)
Хмара кинджалів (виклик)

3 РІВЕНЬ

Блискавка (втілення)
Вампірський дотик (некромантія)
*Вдавана смерть** (некромантія)
Величний образ (ілюзія)
Вогняна куля (втілення)
Газоподібна форма (видозміна)
Гіпнотичний візерунок (ілюзія)
Завірюха (виклик)
Захист від енергії (огородження)
Зняття прокляття (огородження)
Контрзаклинання (огородження)
*Леомундова хатина** (втілення)
Магічне коло (огородження)
Мить (видозміна)
Мови (віщування)
Невиявність (огородження)
*Підводне дихання** (видозміна)
Повсталий труп (некромантія)
Політ (видозміна)
Послання (втілення)
Поспіх (видозміна)
*Примарний скакун** (ілюзія)
Прокляття (некромантія)
Розсіювання магії (огородження)
Символи захисту (огородження)
Смердюча хмара (виклик)
Страх (ілюзія)
Уповільнення (видозміна)
Ясновидіння (віщування)

4 РІВЕНЬ

Вигнання (огородження)
Виготовлення (видозміна)
Виклик малих елементалів (виклик)
Вища невидимість (ілюзія)
Вірний гінчак Морденкайнена (виклик)
Вогняна стіна (втілення)
Вогняний щит (втілення)
Всихання (некромантія)
Двері вимірів (виклик)
Евардові чорні щупальця (виклик)
Збентеження (причарування)
Кам'яна шкіра (огородження)
Контроль води (видозміна)
Крижана буря (втілення)
Леомундова таємна скриня (виклик)
Магічне око (віщування)
Міраж (ілюзія)
Отілюкова пружна сфера (втілення)
Поліморф (видозміна)
Пошук істоти (віщування)
Примарний вбивця (ілюзія)
Притулок Морденкайнена (огородження)
Формозміна каменю (видозміна)

5 РІВЕНЬ

Вбивча хмара (виклик)
Виклик елементаля (виклик)
*Зв'язок з іншою площиною** (віщування)
Зміна пам'яті (причарування)
Знання легенд (віщування)
Кам'яна стіна (втілення)
Коло телепортації (виклик)
Конус холоду (втілення)
Оживлення речей (видозміна)
Омана (ілюзія)
Оманлива зовнішність (ілюзія)
Підкорення (причарування)
Підкорення особи (причарування)
Площинний зв'язок (огородження)
Рука Біґбі (втілення)
Силова стіна (втілення)
Сон (ілюзія)
Спостереження (віщування)
Створення (ілюзія)
Створення проходу (видозміна)
Телекінез (видозміна)
*Телепатичний зв'язок Рері** (віщування)
Утримання чудовиська (причарування)

6 РІВЕНЬ

Безвідмовний танець Отто (причарування)
*Дроміджів виклик** (виклик)
Запрограмована ілюзія (ілюзія)
Зурочення (некромантія)
Істинне бачення (віщування)
Кам'яна плоть (видозміна)
Коло смерті (некромантія)
Крижана стіна (втілення)
Ланцюгова блискавка (втілення)
Магічний контейнер (некромантія)
Магічний прохід (виклик)
Масове всилення (причарування)
Обачливість (втілення)
Отілюкова крижана сфера (втілення)
Охорона (огородження)
Розпад (видозміна)
Рух ґрунту (видозміна)
Сонячний промінь (втілення)
Створення нежиті (некромантія)
Сфера невразливості (огородження)

7 РІВЕНЬ

Ефірність (видозміна)
Копія (ілюзія)
Меч Морденкайнена (втілення)
Обернене тяжіння (видозміна)
Площинний перехід (виклик)
Приховування (видозміна)
Проекція образу (ілюзія)
Райдужні промені (втілення)
Розкішний маєток Морденкайнена (виклик)
Силова клітка (втілення)
Символ (огородження)
Таємничий міраж (ілюзія)
Телепорт (виклик)
Уповільнена вогняна куля (втілення)
Цілеспрямована смерть (некромантія)

8 РІВЕНЬ

Антипатія/Симпатія (причарування)
Вогняна хмара (виклик)
Деміплощина (виклик)
Клон (некромантія)
Контроль погоди (видозміна)

Лабіринт (виклик)
Підкорення чудовиська (причарування)
Приголомшення словом сили (причарування)
Протимагічне поле (огородження)
Слабоумство (причарування)
Сонячний спалах (втілення)
Телепатія (втілення)
Ясність розуму (огородження)

9 РІВЕНЬ

Астральна проекція (некромантія)
Бажання (виклик)
Вбивство словом сили (причарування)
Жахіття (ілюзія)
Зупинка часу (видозміна)
Істинний поліморф (видозміна)
Метеоритний дощ (втілення)
Передбачення (віщування)
Портал (виклик)
Райдужна стіна (огородження)
Ув'язнення (огородження)
Формозміна (видозміна)

ЗАКЛИНАННЯ ЧАРОДІЯ

ЗАГОВОРИ (0 РІВЕНЬ)

Вогняний заряд (втілення)
Електрошок (втілення)
Захист від зброї (огородження)
Істинний удар (віщування)
Кислотні бризки (виклик)
Крижаний дотик (некромантія)
Магічна рука (виклик)
Морозний промінь (втілення)
Незначна ілюзія (ілюзія)
Отруйні бризки (виклик)
Повідомлення (видозміна)
Приязнь (причарування)
Ремонт (видозміна)
Світло (втілення)
Танцюючі вогники (втілення)
Фіглярство (видозміна)

1 РІВЕНЬ

Безмовний образ (ілюзія)
*Виявлення магії** (віщування)
Відьмин спалах (втілення)
Вогняні долоні (втілення)
Громова хвиля (втілення)
Магічний постріл (втілення)
Маскування (ілюзія)
Обладунки мага (огородження)
Падіння пір'їнкою (видозміна)
Приспання (причарування)
Причарування особи (причарування)
Промінь хвороби (некромантія)
Прудкий відступ (видозміна)
*Розуміння мов** (віщування)
Стрибок (видозміна)
Туманна хмара (виклик)
Фальшиве здоров'я (некромантія)
Хроматична сфера (втілення)
Щит (огородження)
Яскравий сплеск (ілюзія)

2 РІВЕНЬ

Бачення невидимого (віщування)
Виявлення намірів (віщування)
Віддзеркалення (ілюзія)
Відкривання (видозміна)
Всилення (причарування)
Збільшення/Зменшення (видозміна)
Звуковий удар (втілення)
Зміна вигляду (видозміна)
Корона шаленства (причарування)
Левітація (видозміна)
Невидимість (ілюзія)
Павутина (виклик)
Павуче лазіння (видозміна)
Палючі промені (втілення)
Пітьма (втілення)
Покращення характеристики (видозміна)
Порив вітру (втілення)
Примара (ілюзія)
Розмита форма (ілюзія)
Сліпота/Глухота (некромантія)
Темний зір (видозміна)
Туманний крок (виклик)
Утримання особи (причарування)
Хмара кинджалів (виклик)

3 РІВЕНЬ

Блискавка (втілення)
Величний образ (ілюзія)
Вогняна куля (втілення)
Газоподібна форма (видозміна)
Гіпнотичний візерунок (ілюзія)
Денне світло (втілення)
Завірюха (виклик)
Захист від енергії (огородження)
Контрзаклинання (огородження)
Мить (видозміна)
Мови (віщування)
*Підводне дихання** (видозміна)
Політ (видозміна)
Поспіх (видозміна)
Розсіювання магії (огородження)
Смердюча хмара (виклик)
Страх (ілюзія)
Уповільнення (видозміна)
*Ходьба по воді** (видозміна)
Ясновидіння (віщування)

4 РІВЕНЬ

Вигнання (огородження)
Вища невидимість (ілюзія)
Вогняна стіна (втілення)
Всихання (некромантія)
Двері вимірів (виклик)
Збентеження (причарування)
Кам'яна шкіра (огородження)
Крижана буря (втілення)
Підкорення звіра (причарування)
Поліморф (видозміна)

5 РІВЕНЬ

Вбивча хмара (виклик)
Кам'яна стіна (втілення)
Коло телепортації (виклик)
Конус холоду (втілення)
Нашестя комах (виклик)
Оживлення речей (видозміна)
Оманлива зовнішність (ілюзія)
Підкорення особи (причарування)
Створення (ілюзія)
Телекінез (видозміна)
Утримання чудовиська (причарування)

6 РІВЕНЬ

Зурочення (некромантія)
Істинне бачення (віщування)
Коло смерті (некромантія)
Ланцюгова блискавка (втілення)
Магічний прохід (виклик)
Масове всилення (причарування)
Розпад (видозміна)
Рух ґрунту (видозміна)
Сонячний промінь (втілення)
Сфера невразливості (огородження)

7 РІВЕНЬ

Вогняна буря (втілення)
Ефірність (видозміна)
Обернене тяжіння (видозміна)
Площинний перехід (виклик)
Райдужні промені (втілення)
Телепорт (виклик)
Уповільнена вогняна куля (втілення)
Ціленаправлена смерть (некромантія)

8 РІВЕНЬ

Вогняна хмара (виклик)
Землетрус (втілення)
Підкорення чудовиська (причарування)
Приголомшення словом сили (причарування)
Сонячний спалах (втілення)

9 РІВЕНЬ

Бажання (виклик)
Вбивство словом сили (причарування)
Зупинка часу (видозміна)
Метеоритний дощ (втілення)
Портал (виклик)

ОПИСИ ЗАКЛИНАНЬ

Усі заклинання представлені в алфавітному порядку.

АНТИПАТІЯ/СИМПАТІЯ

8 рівень, причарування

Час виконання: 1 година
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматок мінералу, просочений оцтом для ефекту антипатії або крапля меду для ефекту симпатії)
Тривалість: 10 днів

Це заклинання притягує або відштовхує обраних тобою істот. Ти вибираєш ціль в межах дистанції: або предмет розміром не більше Великого, або істоту, або область не більшу від куба з довжиною ребра 40 метрів. Потім вкажи вид розумних істот, такий як червоні дракони, гобліни чи вампіри. Ти наділяєш ціль аурою, яка протягом тривалості або притягує, або відштовхує зазначених істот. Вибери або ефект антипатії, або ефект симпатії:

Антипатія. Ці чари викликають у вибраних тобою істот непереборне бажання покинути область і уникати ціль твого заклинання. Якщо така істота бачить ціль і виявляється в межах 12 метрів від неї, вона зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше стане переляканою. Істота залишається переляканою, доки бачить ціль або знаходиться в межах 12 метрів від неї. Будучи переляканою цією ціллю, істота має витрачати усе своє пересування на втечу до найближчого безпечного місця, звідки вона вже не побачить ціль. Якщо істота віддалиться від цілі більш ніж на 12 метрів і не зможе її бачити, вона перестає бути переляканою, але стане переляканою знову, якщо побачить ціль або виявиться в межах 12 метрів від неї.

Симпатія. Ці чари викликають у вибраних тобою істот непереборне бажання наблизитися до цілі, якщо вони знаходяться в межах 12 метрів від неї або бачать її. Якщо така істота бачить ціль або виявляється в межах 12 метрів від неї, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона в кожен свій хід буде змушена витрачати своє пересування на те, щоб увійти в область або доторкнутися до цілі. Зробивши це, вона вже не може добровільно відійти від цілі.

Якщо ціль заподіює ушкодження, або якось інакше нашкодить вказаній істоті, істота може зробити кидок рятунку Мудрості для закінчення ефекту, як описано нижче.

Закінчення ефекту. Якщо вказана істота закінчить хід за межами 12 метрів від цілі або не зможе її бачити, вона робить кидок рятунку Мудрості. У разі успіху ефект на істоту закінчується і вона розуміє, що ця тяга або страх були викликані магією. Крім того, істоті, яка потрапила під ефект заклинання, дозволяється робити кидок рятунку Мудрості кожні 24 години, доки заклинання триває. При здійсненні успішного кидку рятунку істота отримує імунітет до ефекту на 1 хвилину, після чого знову потрапляє під його дію.

АСТРАЛЬНА ПРОЕКЦІЯ

9 рівень, некромантія

Час виконання: 1 година
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т, М (для кожної істоти потрібно по одному гіацинту, вартістю мінімум 1000 зм, і по одному бруску срібла з орнаментом, вартістю мінімум 100 зм; всі компоненти поглинаються заклинанням)
Тривалість: Особлива

Ти і не більше восьми згідних істот в межах дистанції проектуєте свої астральні тіла в Астральну Площину (заклинання провалюється, якщо ти вже там знаходишся). Залишені вами матеріальні тіла лежать без свідомості в стані призупиненої життєдіяльності; їм не потрібна їжа, повітря, і вони не старіють. Твоє астральне тіло в усьому схоже на твоє смертне тіло, воно має ті ж параметри і спорядження. Єдиною відмінністю є срібна нитка, яка виходить у тебе між лопаток і стирчить назовні, стаючи невидимою через 20 см. Ця нитка пов'язує тебе з матеріальним тілом. Доки ця нитка ціла, ти можеш знайти шлях додому. Якщо нитку перерізати (це можуть зробити тільки ефекти, які явно вказують, що вони на це здатні) то твоя душа і тіло поділяються, і ти миттєво вмираєш.

Твоє астральне тіло може вільно ходити по Астральній Площині і проходити крізь портали, які ведуть у інші площини. Якщо ти входиш в нову площину або повертаєшся в свою, твоє тіло і спорядження переносяться по срібній нитці, дозволяючи повернутися в своє тіло при вході на іншу площину.

Твоє астральне тіло — окрема форма. Ушкодження та інші ефекти, які застосовуються до нього, не впливають на фізичне тіло, і не залишаються при твоєму поверненні в тіло. Заклинання закінчується для тебе і твоїх супутників, якщо ти обриваєш його своїм вчинком. При цьому істоти повертаються в свої тіла і прокидаються. Заклинання може закінчитися для окремих істот передчасно. Успішне заклинання *розсіювання магії*, виконане або на астральне, або на фізичне тіло, закінчує це заклинання для цієї істоти. Якщо здоров'я фізичного або астрального тіла істоти опускається до 0, заклинання для неї закінчується. Якщо заклинання закінчується, а срібна нитка незаймана, вона повертає астральне тіло назад у фізичне, закінчуючи стан призупиненої життєдіяльності. Якщо ти повернувся в своє тіло, а супутники залишилися в астральних тілах, але хочуть повернутися, вони самі повинні знайти спосіб повернутися, що зазвичай відбувається в результаті опускання здоров'я до 0.

АУРА ЖИВУЧОСТІ

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (6-метровий радіус)
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Від тебе виходить аура цілющої енергії з радіусом 6 метрів. Доки заклинання триває, аура пересувається разом з тобою, залишаючись з центром на тобі. Ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб відновити одній істоті, яка знаходиться в аурі (включаючи себе), 2к6 здоров'я.

АУРА ЖИТТЯ

4 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (6-метровий радіус)
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Від тебе виходить аура, яка захищає життя, з радіусом 6 метрів. Доки заклинання триває, аура пересувається разом з тобою, залишаючись з центром на тобі. Всі неворожі істоти в аурі (включаючи тебе) отримують опір до ушкоджень некротичною енергією, і максимум їхнього здоров'я не може зменшуватися. Крім того, неворожі живі істоти, які починають хід в цій аурі з 0 здоров'я. відновлюють собі по 1 здоров'я.

АУРА ОЧИЩЕННЯ

4 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (6-метровий радіус)
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Від тебе виходить очисна аура з радіусом 6 метрів. Доки заклинання триває, аура пересувається разом з тобою, залишаючись з центром на тобі. Усі неворожі істоти в аурі (включаючи тебе) отримують імунітет до хвороб, опір до ушкоджень отрутою і роблять з перевагою кидки рятунку від ефектів, які викликають такі стани: оглухлий, переляк, осліплений, отруєний, причарований, приголомшений і паралізований.

БАЖАННЯ

9 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: на себе
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Бажання — це найпотужніше заклинання, яке можуть виконувати смертні. Висловивши вголос свої побажання, ти можеш змінити основи світобудови.

Це заклинання може дублювати ефекти будь-якого заклинання з рівнем не вище 8. Ти не зобов'язаний виконувати вимоги цих заклинань, включаючи вартість дорогих компонентів. Заклинання просто починає виконувати свій ефект.

В якості альтернативи, ти можеш створити один з наступних ефектів на твій вибір:

- Ти створюєш один предмет, який коштує не більше 25,000 зм, і який не є магічним. Цей предмет не може перевищувати ні в одному вимірі 60 метрів, і він з'являється у вільному просторі, який ти бачиш, на землі.
- Ти дозволяєш не більше дванадцяти іншим істотам, яких ти бачиш, відновити усе своє здоров'я, і ти закінчуєш усі діючі на них ефекти, описані в заклинанні *вище відновлення*.
- Ти даруєш не більш, як десятьом істотам, яких бачиш, опір до вибраного тобою виду ушкоджень.
- Ти даруєш не більш, як десятьом істотам, яких бачиш, імунітет до одного заклинання або іншого магічного ефекту на 8 годин. Наприклад, ти можеш дарувати собі та усім твоїм супутникам імунітет до висмоктуючої життя атаки Ліча.
- Ти скасовуєш одну недавню подію, яка відбулася, змусивши перекинути будь-який кидок, здійснений в останньому раунді (включаючи твій останній хід). Реальність буде сформована заново, відповідно до нового результату. Наприклад, заклинання *бажання* може скасувати успішний кидок рятунку противника, його критичне попадання, або провалений кидок рятунку союзника. Ти можеш дарувати перешкоду або перевага до кидка, можеш обрати новий результат, або залишити старий.

Ти можеш спробувати отримати ефект, відмінний від наведених прикладів. Максимально точно передай своє бажання Майстру. Майстер володіє широкою свободою вибору при винесенні рішень про те, що станеться: чим сильніше бажання, тим більша ймовірність того, що щось піде не так. Це заклинання може просто провалитися, або бажаний ефект може здійснитися лише частково, або ж ти можеш наткнутись на непередбачені наслідки через формулювання бажання. Наприклад, побажання, щоб лиходій помер, може закинути тебе вперед у часі, фактично, виводячи тебе з гри. Бажання отримати легендарний магічний предмет або артефакт може миттєво перенести тебе до його поточного власника.

Створення цим заклинанням будь-якого ефекту крім дублювання іншого заклинання послаблює тебе. Отримавши це ослаблення, кожен раз до завершення свого тривалого відпочинку, коли ти виконуєш заклинання, ти отримуєш 1к10 ушкоджень некротичною енергією за кожен рівень виконаного заклинання. Ці ушкодження ніяк не можна скасувати або зменшити. Крім того, твоя Сила на 2к4 дні опускається до 3, якщо вона була більше 3. За кожен день, протягом якого ти тільки відпочиваєш і не робиш нічого крім легкої діяльності, час, що залишився скорочується на 2 дні. Крім того, якщо ти пережив це ослаблення, існує 33-відсотковий шанс, що ти більше ніколи не зможеш виконувати *бажання*.

БАР'ЄР КЛИНКІВ

6 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

З магічної енергії ти створюєш вертикальну стіну з клинків, які обертаються. Стіна з'являється в межах дистанції та існує доти, доки це заклинання триває. Ти можеш створити пряму стіну довжиною 20 метрів, заввишки 4 метри і товщиною 1 метр, або закільцьовану стіну діаметром 12 метрів, заввишки 4 метри і товщиною 1 метр. Стіна надає істотам, які знаходяться за нею, укриття на три чверті, а її простір є важкопрохідною місцевістю. Коли істота вперше за хід входить в простір стіни або починає там хід, вона зобов'язана зробити кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 6к10 рубаних ушкоджень. При успішному кидку рятунку істота отримує лише половину цих ушкоджень.

БАЧЕННЯ НЕВИДИМОГО

2 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (щіпка тальку і товченого срібла)
Тривалість: 1 година

Доки це заклинання триває, ти бачиш невидимих істот і предмети, як ніби б вони були видимі, а твій зір простягається на Ефірну Площину. Ефірні істоти і предмети виглядають примарними і напівпрозорими.

БЕЗВІДМОВНИЙ ТАНЕЦЬ ОТТО

6 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Вибери одну істоту, яку бачиш в межах дистанції. Ціль починає по смішному танцювати на місці, човгаючи ногами, тупаючи та підстрибуючи. Істоти, які не можуть бути причаровані, мають імунітет до цього заклинання. Танцююча істота має витрачати усе своє пересування на танець, не покидаючи свій простір і отримуючи перешкоду до своїх кидків рятунку Вправності і кидків атак. Доки ціль знаходиться під дією цього заклинання, інші істоти роблять з перевагою кидки атаки по ній. Танцююча істота може вчинком зробити кидок рятунку Мудрості, щоб спробувати повернути контроль над тілом. При успіху заклинання закінчується.

БЕЗМОВНИЙ ОБРАЗ

1 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматок овечої вовни)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш образ предмета, істоти або іншого відомого явища, яке поміщається в об'ємі куба з довжиною ребра 3 метри. Образ з'являється в точці, яку ти бачиш в межах дистанції, і існує доти, доки заклинання триває. Це виключно зорова ілюзія, яка не супроводжується звуками, запахами чи іншими сенсорними ефектами.

Ти можеш витратити свій вчинок, щоб змусити образ пересунутись у будь-яке місце в межах дистанції. Доки образ змінює місце розташування, ти можеш змінювати його зовнішність, щоб пересування виглядало природним. Наприклад, якщо ти створюєш образ істоти та пересуваєш її, то ти можеш змінювати образ так, щоб здавалось, ніби вона йде.

Фізична взаємодія з цим образом дає зрозуміти, що це ілюзія, тому що крізь нього все проходить наскрізь. Істоти, які досліджують образ вчинком, можуть визначити, що це ілюзія, зробивши успішну перевірку Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань. Якщо істота розпізнає ілюзію, вона може бачити крізь неї.

БЕЗСЛІДНЕ ПЕРЕСУВАННЯ

2 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (попіл від спаленого листка омели і гілочка ялини)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Від тебе починає виходити покрив тіней і тиші, який приховує тебе та твоїх супутників від виявлення. Доки заклинання триває, всі істоти, обрані тобою в межах 6 метрів (включаючи тебе) отримують бонус +10 до перевірок Вправності (Скритності), і їх не можливо вистежити без допомоги магії. Істота, яка отримала цей бонус, не залишає за собою слідів.

БЕНКЕТ ГЕРОЇВ

6 рівень, виклик

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (інкрустована дорогоцінними каменями чаша, вартістю мінімум 1000 зм, яка поглинається заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Ти організовуєш шикарний бенкет, який включає чудову їжу та напої. Бенкет триває 1 годину, і зникає після закінчення цього строку, але позитивні ефекти не вступають в силу, доки цей час не пройде. У бенкеті можуть брати участь до дванадцяти істот.

Істота, яка прийняла участь в бенкеті, отримує кілька переваг. Вона виліковується від усіх хвороб та отрут, здобуває імунітет до отрути і стану переляку, здійснює кидки рятунку Мудрості з перевагою. Максимум її здоров'я збільшується на 2к10, і вона отримує таку ж кількість здоров'я. Усі ці переваги тривають 24 години.

БЛАГОСЛОВЕННЯ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (крапля святої води)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти благословляєш не більше трьох істот на твій вибір в межах дистанції. Кожен раз, коли до закінчення ефекту заклинання ціль здійснює кидок атаки або кидок рятунку, вона може кинути додатково к4 і додати число, яке випало, до результату того кидка.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти можеш обрати його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень витраченого слота вище 1-го.

БЛИСКАВКА

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (20-метрова лінія)
Компоненти: С, Т, М (шматочок хутра і жезл з бурштину, кристала або скла)
Тривалість: Миттєва

Розряд блискавки формує лінію довжиною 20 метрів і шириною 1 метр, яка вилітає в обраному тобою напрямку. Всі істоти в лінії повинні зробити кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 8к6 ушкоджень електрикою, або половину цих ушкоджень при успіху.

Блискавка підпалює легкозаймисті предмети в зоні ураження, які ніхто не тримає і не носить.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 3-го.

БОЖЕСТВЕННА ПІДТРИМКА

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Твоя молитва наповнює тебе божественною енергією. Доки заклинання триває, твої атаки зброєю завдають при попаданні 1к4 додаткових ушкоджень.

БОЖЕСТВЕННЕ СЛОВО

7 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти вимовляєш божественне слово, наділене силою, яка сформувала світ на зорі творіння. Вибери будь-яку кількість істот, яких ти бачиш в межах дистанції. Всі обрані істоти, які чують тебе, повинні зробити кидок рятунку Харизми. При провалі істота потрапляє під дію ефекту, який залежить від її поточної кількості здоров'я:

- 50 здоров'я або менше: глухота на 1 хвилину
- 40 здоров'я або менше: глухота і сліпота на 10 хвилин
- 30 здоров'я або менше: сліпота, глухота і приголомшення на 1 годину
- 20 здоров'я або менше: моментальна смерть

Незалежно від поточного здоров'я, породження, небожителі, феї та елементалі, які провалили цей кидок рятунку, відправляються у вигнання на свою рідну площину (якщо тільки вони вже там не перебувають), і не можуть повернутися на твою поточну площину протягом наступних 24 годин, крім як за допомогою заклинання *бажання*.

ВАМПІРСЬКИЙ ДОТИК

3 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Дотик твоєї оповитою тінями руки може витягати життєві сили у інших, лікуючи цим твої власні рани. Здійсни рукопашну атаку заклинанням по істоті в межах твоєї досяжності. При попаданні ціль отримує 3к6 ушкоджень некротичною енергією, а ти відновлюєш кількість здоров'я, рівну половині цих завданих ушкоджень некротичною енергією. Доки заклинання триває, ти в кожен свій хід можеш вчинком здійснювати таку атаку.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, ушкодження некротичною енергією збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 3-го.

ВБИВСТВО СЛОВОМ СИЛИ

9 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти вимовляєш слово сили, яке змушує істоту, яку ти бачиш в межах дистанції, миттєво померти. Якщо у обраної тобою істоти не більше 100 здоров'я, вона помирає. В іншому випадку це заклинання не робить ніякого ефекту.

ВБИВЧА ХМАРА

5 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш сферу з радіусом 4 метри з отруйного жовто-зеленого туману з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції. Цей туман огинає кути. Він існує, доки заклинання триває, або поки сильний вітер його не розвіє, закінчивши тривалість. Його простір — місцевість з відсутньою видимістю. Коли істота вперше за хід входить в область цього заклинання або починає там хід, вона зобов'язана зробити кидок рятунку Статури. Істота отримує 5к8 ушкоджень отрутою при провалі або половину цих ушкоджень в разі успіху. Істота потрапляє під дію заклинання навіть якщо затримує дихання або взагалі не повинна дихати.

На початку кожного твого ходу ця хмара пересувається на 2 метри геть від тебе, несучись по поверхні. Її випари, будучи важчими від повітря, стікаються вниз, і навіть можуть проникати в отвори.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 5-го.

ВДАВАНА СМЕРТЬ

3 рівень, некромантія (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (щіпка цвинтарної землі)
Тривалість: 1 година

Ти торкаєшся до згідної істоти та занурюєш її в каталептичний стан, який зовнішньо не відрізняється від смерті.

Доки заклинання триває, або доки ти не торкнешся до цілі, витрачаючи вчинок, щоб зняти заклинання, ціль виглядає мертвою для будь-якого обстеження і заклинань, які визначають стан цілі. Ціль осліплена і недієздатна, а її швидкість дорівнює 0. Ціль отримує опір до всіх видів ушкоджень крім ушкоджень психічною енергією. Якщо ціль була хвора або отруєна, коли ти виконуєш це заклинання, або стає хворою або отруєною, перебуваючи під його дією, то хвороби і отрути не роблять ніякого ефекту, доки заклинання не скінчиться.

ВЕЛИЧНИЙ ОБРАЗ

3 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (шматок овечої вовни)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш образ предмета, істоти або іншого відомого тобі явища, яке поміщається об'ємом в куб з довжиною ребра 4 метри. Образ з'являється в точці, яку ти бачиш в межах дистанції, та існує, доки заклинання триває. Він виглядає абсолютно реальним, включаючи звук, запах і температуру, яка відповідає цьому предмету. Ти не можеш створити жар або холод, достатній для отримання ушкоджень, чи звук, гучність якого може завдати ушкодження звуком або оглушити істоту, або запах, здатний викликати нудоту (таку як сморід троглодита).

Доки ти перебуваєш в межах дистанції від ілюзії, ти можеш своїм вчинком змусити образ просунутись в будь-яке місце в межах дистанції. Доки образ змінює місце розташування, ти можеш змінювати його зовнішність, щоб пересування виглядало природним. Наприклад, якщо ти створюєш образ істоти і пересуваєш її, ти можеш змінювати образ так, щоб здавалося, ніби істота йде. Точно так само, ти можеш змусити ілюзію видавати в різний час різні звуки, і навіть змушувати її приймати участь у бесіді, наприклад.

Фізична взаємодія з образом дає зрозуміти, що це ілюзія, тому що крізь неї все проходить наскрізь. Істоти, які досліджують образ вчинком, можуть визначити, що це ілюзія, зробивши успішну перевірку Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань. Якщо істота розпізнає ілюзію, вона може бачити крізь неї, і на неї не впливають усі інші сенсорні ефекти ілюзії.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, то воно триває, доки не розсіється, не вимагаючи від тебе концентрації.

ВИГНАННЯ

4 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (неприємний для цілі предмет)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти намагаєшся відправити у вигнання одну істоту, яку бачиш в межах дистанції, на іншу площину існування. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Харизми, інакше буде вигнана.

Якщо ціль родом з площини існування, на якій ти перебуваєш, то ти виганяєш її в безпечну деміплощину. Перебуваючи там, ціль недієздатна. Вона залишається там, доки заклинання триває, після чого повертається в простір, з якого зникла, або найближчий вільний простір, якщо те місце зайняте.

Якщо ціль родом не з тієї площини існування, на якій ти перебуваєш, то ціль виганяється з негучним вибухом, повертаючись на свою рідну площину. Якщо заклинання закінчиться раніше, ніж через 1 хвилину, то ціль повертається в простір, з якого зникла, або найближчий вільний простір, якщо те місце зайняте. В іншому випадку ціль не повертається.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 рівня або вищого, ти можеш обрати його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище четвертого.

ВИГОТОВЛЕННЯ

4 рівень, видозміна

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти перетворюєш сировину в готовий виріб з цього матеріалу. Наприклад, ти можеш створити дерев'яний міст із декількох дерев, мотузку з купи ниток, або одяг із льону або вовни.

Вибери сировину, яку бачиш в межах дистанції. Ти можеш створити предмет Великого або меншого розміру (поміщається в куб з довжиною ребра 2 метри, або вісім з'єднаних кубів з довжиною ребра 1 метр), за умови, що сировини вистачить. Якщо ти працюєш з металом, каменем або іншою мінеральною матерією, створюваний предмет не може бути більше Середнього розміру (повинен поміщатися в один куб з довжиною ребра 1 метр). Якість предметів, що створюються цим заклинанням, безпосередньо залежить від якості сировини.

Цим заклинанням не можна створювати та змінювати істот та магічні предмети. Ти також не можеш створювати з його допомогою предмети, які зазвичай вимагають високої майстерності, такі як ювелірні вироби, зброю, скло або обладунок, якщо тільки ти не володієш ремісничим інструментом, необхідним для створення таких предметів.

ВИКЛИК БЛИСКАВКИ

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

З'являється хмара у формі циліндра 2 метри у висоту і з радіусом 12 метрів, із центром у точці, яку ти бачиш в межах дистанції над своєю головою. Заклинання провалюється, якщо ти не бачиш точку в повітрі, де повинна з'явитися хмара (наприклад, якщо ти перебуваєш в кімнаті, в якій хмара не поміститься).

Активувавши це заклинання, вибери точку, яку ти бачиш під цією хмарою. Із хмари в цю точку б'є розряд блискавки. Всі істоти в межах 1 метра від цієї точки повинні зробити кидки рятунку Вправності. Істота отримує 3к10 ушкоджень електрикою при провалі або половину цих ушкоджень при успішному кидку рятунку. Доки заклинання триває, ти можеш в кожен свій хід вчинком викликати нову блискавку, яка битиме в ту, або в іншу точку.

Якщо в момент виконання заклинання ти перебуваєш на відкритому повітрі під час грози, то це заклинання не створює нову хмару, а дає контроль над уже існуючою. В такій ситуації ушкодження від заклинання збільшуються на 1к10.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен рівень слота вище третього.

ВИКЛИК ЕЛЕМЕНТАЛЯ

5 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (вода і пісок для водяного, запалені пахощі для повітряного, м'яка глина для земляного або сірка і фосфор для вогняного)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти викликаєш елементаля, який тобі служить. Вибери область води, повітря, землі або вогню, яка поміститься в куб з довжиною ребра 2 метри. У вільному просторі в межах 10 квадратів від обраної області з'являється відповідний місцевості елементаль із показником небезпечності 5 або нижчим. Наприклад, з багаття виходить вогненний елементаль, а земляний елементаль виривається з-під землі.

Елементаль зникає, коли його здоров'я опускається до 0, або коли це заклинання закінчується. Елементаль дружній до тебе і твоїх супутників, доки заклинання триває. Здійсни перевірку ініціативи за елементаля, і він буде здійснювати свої власні ходи. Він слухається відданих тобою усно команд (для цього не витрачається вчинок). Якщо ти не віддаєш команду, він захищається від ворожих істот, але вчинків не здійснює.

Якщо твоя концентрація порушена, елементаль не зникає. Замість цього ти втрачаєш над ним контроль, і він стає ворожим до тебе та твоїх супутників, і може напасти. Некерований елементаль не може бути відпущений тобою, але він зникає через 1 годину після того, як був викликаний.

Параметри елементаля є у Майстра.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, показник небезпечності елементаля збільшується на 1 за кожен рівень слота вище 5-го.

ВИКЛИК ЗАГОРОДЖЕННЯ

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (12-метровий конус)
Компоненти: С, Т, М (метальна зброя або один боєприпас)
Тривалість: Миттєва

Ти метаєш немагічну зброю або вистрілюєш немагічним боєприпасом в повітря, створюючи конус однакової зброї, яка летить вперед і потім зникає. Усі істоти в 12-метровому конусі повинні зробити успішний кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 3к8 ушкоджень, а при успіху половину цих ушкоджень. Вид ушкоджень такий же, як у зброї або боєприпасів, використаних в якості компонента.

ВИКЛИК ЗАЛПУ

5 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (метальна зброя або один боєприпас)
Тривалість: Миттєва

Ти метаєш немагічну зброю або вистрілюєш немагічним боєприпасом в повітря, і вибираєш точку в межах дистанції. Сотні копій такої ж зброї або боєприпасів падають залпом і потім зникають. Усі істоти в циліндрі з радіусом 8 метрів і висотою 4 метри повинні зробити кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 8к8 ушкоджень, а при успіху половину цих ушкоджень. Вид ушкоджень такий же, як у зброї або боєприпасів, використаних в якості компонента.

ВИКЛИК ЛІСОВИХ СТВОРІНЬ

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (по одній ягоді падуба за кожну викликану істоту)
Тривалість: Миттєва

Ти викликаєш фейських істот, які з'являються у вільному просторі, який ти бачиш в межах дистанції. Вибери один з варіантів тих, хто з'являється:

- Одна фейська істота з показником небезпечності 2 або нижчим
- Дві фейські істоти з показником небезпечності 1 або нижчим
- Чотири фейські істоти з показником небезпечності ½ або нижчим
- Вісім фейських істот з показником небезпечності ¼ або нижчим.

Викликана істота зникає, коли її здоров'я опускається до 0, або коли заклинання закінчується.

Викликані істоти дружні до тебе та твоїх союзників. Здійсни перевірку ініціативи за викликаних істот, як за

одну групу, і вони будуть здійснювати свої власні ходи. Вони слухаються відданих тобою усно команд (для цього не витрачається вчинок). Якщо ти не віддаєш команду, вони захищаються від ворожих істот, але вчинків не роблять.

Параметри цих істот є у Майстра.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот вищого рівня, ти вибираєш один з описаних вище варіантів, але з'являється в два рази більше істот при слоті 6 рівня, і в три рази більше при слоті 8 рівня.

ВИКЛИК МАЛИХ ЕЛЕМЕНТАЛІВ

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти викликаєш елементалів, які з'являються у вільному просторі, який ти бачиш в межах дистанції. Вибери один з варіантів тих, хто з'являється:

- Один елементаль з показником небезпечності 2 або нижчим
- Два елементалі показником небезпечності 1 або нижчим
- Чотири елементалі з показником небезпечності ½ або нижчим
- Вісім елементалів з показником небезпечності ¼ або нижчим.

Елементаль зникає, коли його здоров'я опускається до 0, або коли заклинання закінчується.

Викликані елементалі дружні до тебе і твоїх союзників. Здійсни перевірку ініціативи за викликаних істот, як за одну групу, і вони будуть здійснювати свої власні ходи. Вони слухаються відданих тобою усно команд (для цього не використовується вчинок). Якщо ти не віддаєш команду, вони захищаються від ворожих істот, але вчинків не роблять.

Параметри цих елементалів є у Майстра.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот вищого рівня, ти вибираєш один з описаних вище варіантів, але з'являється в два рази більше елементалів при слоті 6 рівня, і в три рази більше при слоті 8 рівня.

ВИКЛИК НА ДУЕЛЬ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти намагаєшся викликати істоту на дуель. Одна істота, яку ти бачиш в межах дистанції, повинна здійснити кидок рятунку Мудрості. При провалі істота притягується до тебе, слідуючи за твоєю божественною вимогою. Доки заклинання триває, це істота робить з перешкодою кидки атак по всіх істотах крім тебе, і мусить проводити кидок рятунку Мудрості щоразу, коли намагається просунутись в простір, який знаходиться більш ніж в 6 метрах від тебе; в разі успіху кидка рятунку це заклинання не обмежує пересування цілі в цей хід.

Заклинання закінчується, якщо ти атакуєш іншу істоту, якщо ти виконуєш заклинання, яке націлене на ворожу істоту, але не на ціль, якщо дружня до тебе істота завдає цілі ушкодження або виконає на неї шкідливе заклинання, або якщо ти закінчуєш свій хід далі, ніж за 6 метрів від цілі.

ВИКЛИК НЕБОЖИТЕЛЯ

7 рівень, виклик

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти викликаєш небожителя з показником небезпечності 4 або нижчим, який з'являється у вільному просторі, який ти бачиш в межах дистанції. Небожитель зникає, коли його здоров'я опускається до 0, або коли заклинання закінчується.

Небожитель дружній до тебе і твоїх союзників, доки це заклинання триває. Здійсни перевірку ініціативи за небожителя, і він буде здійснювати свої власні ходи. Він слухається відданих тобою усно команд (для цього не витрачається вчинок), якщо вони не суперечать його світогляду. Якщо ти не віддаєш команд, він захищається від ворожих істот, але вчинків не робить.

Параметри небожителя є у Майстра.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 9 рівня, ти викликаєш небожителя з показником небезпечності 5 або нижчим.

ВИКЛИК ТВАРИН

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти викликаєш фейських духів, які приймають вигляд звірів та з'являються у вільному просторі, який ти бачиш в межах дистанції. Вибери один з варіантів того, хто з'являється:

- Один звір з показником небезпечності 2 або нижчим
- Два звіра з показником небезпечності 1 або нижчим
- Чотири звіра з показником небезпечності ½ або нижчим
- Вісім звірів з показником небезпечності ¼ або нижчим.

Викликані істоти рахуються також і феями, і вони зникають, коли їхнє здоров'я опускається до 0, або коли заклинання закінчується.

Викликані істоти дружні до тебе і твоїх союзників. Здійсни перевірку ініціативи за викликаних істот, як за одну групу, і вони будуть здійснювати свої власні ходи. Вони слухаються відданих тобою усно команд (для цього не витрачається вчинок). Якщо ти не віддаєш команду, вони захищаються від ворожих істот, але вчинків не роблять.

Параметри цих істот є у Майстра.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот вищого рівня, ти вибираєш один з описаних вище варіантів, але з'являється в два рази більше істот при слоті 5 рівня, в три рази більше при слоті 7 рівня та в чотири рази більше істот при слоті 9 рівня.

ВИКЛИК ФЕЇ

6 рівень, виклик

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти викликаєш фейську істоту з показником небезпечності 6 або нижчим, або фейського духа, який приймає вигляд звіра з показником небезпечності 6 або нижчим. Істота з'являється у вільному просторі, який ти бачиш в межах дистанції. Вона зникає, коли її здоров'я опускається до 0, або коли це заклинання закінчується.

Викликана істота дружня до тебе і твоїх союзників, доки заклинання триває. Здійсни перевірку ініціативи за цю істоту, і вона буде здійснювати свої власні ходи. Вона слухається відданих тобою усно команд (для цього не витрачається вчинок), якщо вони не суперечать її світогляду. Якщо ти не віддаєш команду, вона захищається від ворожих істот, але вчинків не робить.

Якщо твоя концентрація порушена, фейська істота не зникає. Замість цього ти втрачаєш над нею контроль, вона стає ворожою до тебе і твоїх союзників, та може напасти. Некерована істота не може бути відпущена тобою, але вона зникає через 1 годину після того, як була викликана.

Параметри цієї істоти є у Майстра.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, показник небезпечності викликаної істоти збільшується на 1 за кожен рівень слота вище шостого.

ВИЩА НЕВИДИМІСТЬ

4 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти або істота, до якої ти торкаєшся, стає невидимою, доки заклинання триває. Все, що ціль тримає або носить, стає невидимим, доки знаходиться при ній.

ВИЩЕ ВІДНОВЛЕННЯ

5 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (діамантовий пил, вартістю мінімум 100 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Ти наділяєш істоту, до якої торкаєшся, позитивною енергією, яка скасовує послаблювальні ефекти. Ти можеш зменшити ступінь виснаження цілі на 1, або припинити на ній дію одного з наступних ефектів:

- Один ефект, який робить ціль причарованою або скам'янілою
- Одне прокляття, включаючи настройку на проклятий магічний предмет
- Будь-яке примусове зменшення однієї із характеристик цілі
- Один ефект, який зменшує максимум здоров'я цілі

ВИЯВЛЕННЯ ЗЛА І ДОБРА

1 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Доки заклинання триває, ти дізнаєшся, чи є в межах 6 метрів від тебе аберації, породження, небожителі, нежить, феї або елементалі, а також їх точне місце розташування. Крім того, ти дізнаєшся, чи є в межах 6 метрів від тебе місце або предмет, який був магічно освячений або осквернений.

Заклинання пронизує більшу частину бар'єрів, але блокується 30 сантиметрами каменю, 3 сантиметрами звичайного металу, тонким листом свинцю або 1 метром дерева чи землі.

ВИЯВЛЕННЯ МАГІЇ

1 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Доки заклинання триває, ти відчуваєш присутність магії в межах 6 метрів від тебе. Якщо ти відчув за рахунок цього заклинання присутність магії, ти можеш використати свій вчинок, щоб побачити слабку ауру навколо видимої істоти або предмета, що несе на собі магію, а також дізнатися школу цієї магії, якщо вона є.

Це заклинання пронизує більшу частину бар'єрів, але блокується 30 сантиметрами каменю, 3 сантиметрами звичайного металу, тонким листом свинцю або 1 метром дерева або землі.

ВИЯВЛЕННЯ НАМІРІВ

2 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (мідна монета)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Доки це заклинання триває, ти можеш читати думки деяких істот. Після того, як ти виконав це заклинання, і доти, доки воно триває, ти можеш у свій хід використовувати вчинок, щоб зосередитися на одній істоті, яку бачиш в межах 6 метрів. Якщо у обраної істоти показник Інтелекту 3 або нижчий, або якщо вона не може говорити ні на одній мові, вона не потрапляє під дію цього заклинання.

Спочатку ти дізнаєшся поверхневі думки істоти — те, що знаходиться в її свідомості на даний момент. Ти можеш вчинком або перенести увагу на думки іншої істоти, або спробувати заглибитися в думки поточної істоти. Якщо ти занурюєшся глибше, ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. У разі провалу ти отримуєш розуміння її думок (якщо є), її емоційного стану, і того, що її найбільше турбує (а також того, що вона любить і ненавидить). Якщо істота досягне успіху, заклинання закінчується. У будь-якому випадку, ціль знає, що ти прощупував її свідомість, і якщо ти не перевів увагу на думки іншої істоти, попередня істо-

та може в свій хід вчинком здійснити перевірку Інтелекту, протиставлену твоїй перевірці Інтелекту, в разі успіху якої заклинання закінчується.

Питання, які задаються цілі усно, впливають на хід її думок, тому це заклинання надзвичайно ефективно під час допитів.

Ти можеш також використовувати це заклинання для виявлення присутності розумних істот, яких ти не бачиш. Коли ти виконуєш це заклинання, або пізніше, доки воно активне, витративши вчинок, ти можеш пошукати думки істот в межах 6 метрів від тебе. Заклинання пронизує більшу частину бар'єрів, але блокується 50 сантиметрами каменю, 5 сантиметрами звичайного металу або тонким листом свинцю. Ти не можеш виявити істот з Інтелектом 3 або нижчим, а також тих, хто не говорить ні на одній мові.

Виявивши таким методом присутність істоти, ти можеш до закінчення дії заклинання читати її думки, як описано вище, навіть якщо ти її не бачиш, але при цьому вона повинна знаходитись в межах дистанції.

ВИЯВЛЕННЯ ОТРУТ І ХВОРОБ

1 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (лист тису)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Доки це заклинання триває, ти можеш відчувати присутність та місцезнаходження отрут, отруйних істот і хвороб в межах 6 метрів від себе. Ти також розпізнаєш вид отрути, отруйної істоти або хвороби.

Заклинання пронизує більшу частину бар'єрів, але блокується 30 сантиметрами каменю, 3 сантиметрами звичайного металу, тонким листом свинцю або 1 метром дерева або землі.

ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ

2 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 хвилина

У твоєму просторі з'являються три твоїх ілюзорних копії. Доки заклинання триває, копії пересуваються разом з тобою і повторюють твої дії, рухаючись так, що неможливо зрозуміти, хто з вас справжній. Ти можеш використати вчинок, щоб змусити свої копії зникнути.

Кожен раз, коли істота націлюється на тебе атакою, доки заклинання триває, кидай к20, щоб визначити, чи не поцілила атака замість тебе по одній із твоїх копій. Якщо у тебе три копії, ти повинен викинути «6» або більше, щоб зробити ціллю свою копію. Якщо копій дві, викинути потрібно «8» або більше. Якщо копія одна, ти повинен викинути «11» або більше.

КО копії дорівнює 10 + твій модифікатор Вправності. Якщо атака поцілила по копії, вона знищується. Копію може знищити тільки атака, яка поцілила по ній. Вона ігнорує інші ушкодження і ефекти. Заклинання закінчується, якщо всі три копії будуть знищені.

ВІДКРИВАННЯ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Вибери предмет, який бачиш в межах дистанції. Це можуть бути двері, ящик, скриня, кайдани, навісний замок, або інший предмет, яких закритий простим або магічний засобом, який запобігає доступу.

Ціль, яка замкнена звичайним замком, яку заклинило або вона замкнена на засув, стає незамкненою, незаклиненою, а засуви самі відкриваються. Якщо на предметі було кілька замків, відкривається тільки один з них.

Якщо ти вибрав ціль, замкнену магічним замком, то те заклинання пригнічується на 10 хвилин, під час яких ціль може відкриватися і закриватися як зазвичай.

Коли ти виконуєш це заклинання, від цілі виходить гучний гуркіт, чутний на відстані 60 метрів.

ВІДРОДЖЕННЯ

3 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (діамант, вартістю 300 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Ти торкаєшся до істоти, мертвої не довше хвилини. Ця істота повертається до життя з 1 здоров'я. Це заклинання не може оживити істот, які померли від старості, а також не відновлює відсутні частини тіла.

ВІДЬМИН СПАЛАХ

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (гілочка дерева, в яке вдарила блискавка)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Промінь потріскуючої синюватої енергії спрямовується до істоти в межах дистанції, формуючи між тобою і ціллю безперервний дуговий розряд. Здійсни далекобійну атаку заклинанням по цій істоті. При попаданні ціль отримує 1к12 ушкоджень електрикою, і доки заклинання триває, ти можеш в кожен свій хід вчинком автоматично завдавати цілі 1к12 ушкоджень електрикою. Це заклинання закінчується, якщо ти використаєш вчинок на щось інше. Заклинання також закінчується, якщо ціль виявиться поза межами дистанції заклинання або опиниться у повному укритті від тебе.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, первинні ушкодження збільшуються на 1к12 за кожен рівень слота вище 1-го.

ВІРНИЙ ВАРТОВИЙ

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С
Тривалість: 8 годин

У вільному просторі, який ти бачиш в межах дистанції з'являється примарний вартовий, який парить над землею. Вартовий займає цей простір, а його контури погано видно за винятком блискучого меча і щита, прикрашеного символом твого божества. Усі істоти, які до тебе ворожі, і які пересуваються вперше за хід у простір, який знаходиться в межах 2 метрів від цього вартового, повинні зробити успішний кидок рятунку Вправності. При провалі така істота отримує 20 ушкоджень випромінюванням, або половину цих ушкоджень при успіху. Вартовий зникає, коли заподіє сумарно 60 ушкоджень.

ВІРНИЙ ГІНЧАК МОРДЕНКАЙНЕНА

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (крихітний срібний свисток, шматочок кістки і нитка)
Тривалість: 8 годин

Ти створюєш примарного сторожового пса у вільному просторі, який бачиш в межах дистанції, де він і залишається на час тривалості заклинання, доки ти не відпустиш його своїм вчинком, або доки ти не опинишся від нього далі, як за 20 метрів.

Цей гінчак невидимий для всіх істот крім тебе і йому не можна завдавати ушкодження. Якщо в межах 6 метрів від нього опиняється істота Малого або більшого розміру, не промовляючи при цьому пароль, вказаний тобою при виконанні цього заклинання, гінчак починає голосно гавкати. Він бачить невидимих істот і його зір простягається на Ефірну Площину. Він ігнорує ілюзії.

На початку кожного твого ходу гінчак намагається вкусити одну істоту в межах 1 метра від себе, яка ворожа до тебе. Бонус його атаки дорівнює твоєму модифікатору базової характеристики + твій бонус майстерності. При попаданні він завдає 4к8 колотих ушкоджень.

ВІЧНИЙ ВОГОНЬ

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (Порошок рубіна вартістю 50 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Доки не розсіється

Із предмета, до якого ти торкаєшся, виходить полум'я, еквівалентне за яскравістю полум'ю факела. Ефект виглядає, як звичайне полум'я, але не створює тепла і не використовує кисень. Вічний вогонь можна накрити або заховати, але не згасити.

ВОГНЕПАД

5 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (щіпка сірки)
Тривалість: Миттєва

У зазначеному тобою місці виникає вертикальна колона божественного полум'я. Всі істоти в циліндрі з радіусом 2 метри і висотою 8 метрів з центром в точці у межах дистанції повинні зробити кидок рятунку Вправності. Істота отримує 4к6 ушкоджень випромінюванням і 4к6 ушкоджень вогнем при провалі, або ж половину цих ушкоджень при успіху.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, ушкодження випромінюванням або ушкодження вогнем (на твій вибір) збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 5-го.

ВОГНЯНА БУРЯ

7 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 70 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

В обраному тобою в межах дистанції просторі починається вогняна буря. Область бурі складається з від одного до десяти кубів з довжиною ребра 2 метри, які ти можеш розміщати, як тобі захочеться. Кожен куб повинен мати хоча б одну спільну грань з іншим кубом. Усі істоти в цьому просторі повинні зробити кидок рятунку Вправності. Кожна з них отримує 7к10 ушкоджень вогнем при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху.

Ці ушкодження пошкоджують предмети і запалюють легкозаймисті предмети, які ніхто не тримає і не носить. Якщо захочеш, рослини уникнуть ефекту від цього заклинання.

ВОГНЯНА КУЛЯ

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (крихітна кулька з гуано кажана і сірки)
Тривалість: Миттєва

Яскравий промінь вилітає із твого вказівного пальця в точку, обрану тобою в межах дистанції, де і відбувається вибух полум'я з гучним гуркотом. Всі істоти в межах сфери з радіусом 4 метри з центром в тій точці повинні зробити кидок рятунку Вправності. Ціль отримує 8к6 ушкоджень вогнем при провалі кидка рятунку, або половину цих ушкоджень при успіху. Цей вогонь огинає кути. Він запалює легкозаймисті предмети, які ніхто не тримає і не носить.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 3-го.

ВОГНЯНА СТІНА

4 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (невеликий шматочок фосфору)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш стіну з вогню на твердій поверхні в межах дистанції. Ти можеш створити стіну до 12 метрів в довжину, 4 метрів у висоту і 30 см товщиною, або замкнутою стіною кільце до 4 метрів діаметром, 4 метрів висотою і товщиною 30 см. Стіна непрозора та існує доки заклинання триває.

Коли стіна з'являється, усі істоти в її області повинні зробити кидок рятунку Вправності. При провалі вони отримують 5к8 ушкоджень вогнем або половину цих ушкоджень при успіху.

Одна сторона стіни, обрана тобою при виконанні заклинання, завдає 5к8 ушкоджень вогнем усім істотам, які закінчують свій хід в межах 2 метрів від цієї сторони або всередині стіни. Істоти отримують такі ж ушкодження, коли вперше за хід входять в стіну або закінчують там хід. Інша сторона стіни не завдає ушкодження.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 4-го.

ВОГНЯНА СФЕРА

2 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматок сала, щіпка сірки і товченого заліза)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

У вільному просторі на твій вибір в межах дистанції з'являється вогняна сфера діаметром 1 метр, яка існує, доки заклинання триває. Всі істоти, які закінчують хід в межах 1 метра від цієї сфери, повинні зробити кидок рятунку Вправності. Істоти отримують 2к6 ушкоджень вогнем при провалі або половину цих ушкоджень при успіху.

Ти можеш бонусним вчинком пересунути цю сферу на відстань не більше 6 метрів. Якщо ти тараниш кулею істоту, ця істота повинна зробити кидок рятунку від ушкоджень кулі, і куля зупиняється до кінця цього ходу.

Коли ти пересуваєш кулю, ти можеш підіймати її над перешкодами до 1 метра у висоту і перестрибувати нею розломи до 2 метрів у довжину. Куля підпалює легкозаймисті предмети, які ніхто не тримає і не носить, та випромінює яскраве світло в межах 4 метрів і тьмяне світло в межах ще 4 метрів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 2-го.

ВОГНЯНА ХМАРА

8 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Хмара диму з яскраво-білими вогниками з'являється у сфері з радіусом 4 метри з центром в точці, яка знаходиться в межах дистанції. Хмара огинає кути і є місцевістю з відсутньою видимістю. Вона існує, доки заклинання триває, або доки його не розвіє помірний або сильний вітер (як мінімум 15 кілометрів за годину).

Коли хмара з'являється, всі істоти, які знаходяться в ній, повинні зробити кидки рятунку Вправності. Істота отримує 10к8 ушкоджень вогнем при провалі або половину цих ушкоджень при успіху. Істоти також повинні здійснити цей кидок рятунку, коли вперше за хід входять в область цього заклинання або закінчують там хід.

На початку кожного твого ходу хмара пересувається на 2 метри геть від тебе в напрямку, вибираному тобою.

ВОГНЯНИЙ ЗАРЯД

Заговір, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти кидаєш згусток вогню в істоту або предмет в межах дистанції. Здійсни по цілі далекобійну атаку заклинанням. При попаданні ціль отримує 1к10 ушкоджень вогнем. Легкозаймисті предмети, по яких влучило це заклинання, спалахують, якщо їх ніхто не тримає і не носить.

Ушкодження від цього заклинання збільшуються на 1к10, коли ти досягаєш 5 рівня (стане 2к10), 11 рівня (стане 3к10), 17 рівня (стане 4к10).

ВОГНЯНИЙ КЛИНОК

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (лист сумаху)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш вогняний меч у своїй вільній руці. Цей клинок подібний за розміром і формою на шаблю, і він існує, доки заклинання триває. Якщо ти упустиш цей клинок з руки, він зникне, але ти можеш повернути його у свою руку бонусним вчинком. Ти можеш вчинком здійснити ним рукопашну атаку заклинанням. При попаданні ціль отримує 3к6 ушкоджень вогнем. Вогняний клинок випускає яскраве світло в межах 2 метрів і тьмяне світло в межах ще 2 метрів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожні два рівні слотів вище 2-го.

ВОГНЯНИЙ ЩИТ

4 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (Шматочок фосфору або світлячок)
Тривалість: 10 хвилин

На час тривалості заклинання твоє тіло покривається тонким шаром полум'я, що випускає яскраве світло в межах 2-метрів і тьмяне світло в межах ще 2 метрів. Ти можеш достроково закінчити це заклинання своїм вчинком.

На твій вибір, це полум'я надає тобі або теплий щит, або прохолодний щит. Теплий щит дає тобі опір до ушкоджень холодом, а прохолодний щит дає опір до ушкоджень вогнем.

Крім того, кожен раз, коли істота, яка знаходиться в межах 1 метра від тебе, попадає по тобі рукопашною атакою, щит випускає полум'я. Атакуючий отримує 2к8 ушкоджень вогнем у випадку теплого щита або 2к8 ушкоджень холодом у випадку прохолодного щита.

ВОГНЯНІ ДОЛОНІ

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (3-метровий конус)
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Поєднавши долоні і розчепіривши пальці віялом, ти випускаєш із них тонкі язики полум'я. Усі істоти в межах 3-метрового конуса повинні зробити кидки рятунку Вправності. Істота отримує 3к6 ушкоджень вогнем у разі провалу, або половину цих ушкоджень у разі успіху.

Полум'я підпалює всі легкозаймисті предмети, які ніхто не тримає та не носить.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 1-го.

ВОСКРЕСІННЯ

7 рівень, некромантія

Час виконання: 1 година
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (діамант, вартістю як мінімум 1000 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Ти торкаєшся до істоти, мертвої не довше, як сто років, яка померла не від старості, і не є нежиттю. Якщо її душа вільна і згодна, ціль повертається до життя зі своїм повним здоров'ям.

Це заклинання нейтралізує усі отрути і зцілює немагічні хвороби, які були в істоти у момент смерті. Однак це заклинання не знімає магічні хвороби, прокляття і подібні ефекти; якщо їх не зняти перед виконанням цього заклинання, вони знову почнуть діяти, коли істота оживе. Це заклинання зцілює всі рани і відновлює втрачені частини тіла.

Повернення до життя — важке випробування. Ціль отримує штраф -4 до всіх кидків атак, кидків рятунку і перевірок характеристик. Кожен раз, коли ціль закінчує тривалий відпочинок, цей штраф зменшується на 1, доки не зникне повністю.

Виконання цього заклинання для воскресіння істоти, мертвої більше року, сильно виснажує тебе. Доки ти не завершиш тривалий відпочинок, ти не можеш виконувати заклинання, і робиш з перешкодою всі кидки атак, перевірки характеристик і кидки рятунку.

ВСИЛЕННЯ

2 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, М (язик змії і або шматочок медових сот, або крапля солодкого масла)
Тривалість: Концентрація, не довше 8 годин

Ти вселяєш певний курс дій (обмежений однією-двома фразами) істоті, яку бачиш в межах дистанції, і яка здатна чути і розуміти тебе. Істоти, які не можуть бути причаровані, мають імунітет до цього ефекту. Всилення має бути сформовано так, щоб дія звучала адекватно. Прохання вдарити себе мечем, кинутися на спис, спалити себе, або якось інакше заподіяти собі шкоду закінчують заклинання.

Ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі вона слідує заданому курсу дій. Обрані дії можуть тривати всю тривалість заклинання. Якщо обрану дію можна виконати за менший період, заклинання закінчується, коли суб'єкт закінчує доручене завдання. Ти можеш також вказати умову, яка запустить обрану дію під час тривалості ефекту заклинання. Наприклад, ти можеш примусити лицаря, щоб він віддав свого бойового коня першому зустрічному жебракові. Якщо до закінчення ефекту умова не буде виконана, то обрана дія не відбувається. Якщо ти або хтось із твоїх супутників завдаєте ушкодження цілі, заклинання закінчується.

ВСИХАННЯ

4 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Некротична енергія омиває вибрану тобою істоту, яку ти бачиш в межах дистанції, висмоктуючи з неї рідину і життєві сили. Ціль повинна зробити кидок рятунку Статури. Ціль отримує 8к8 ушкоджень некротичною енергією в разі провалу або половину цих ушкоджень у разі успіху. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

Якщо ціль — рослинна істота або магічна рослина, вона робить кидок рятунку з перешкодою, а заклинання заподіює їй максимальні ушкодження.

Якщо ціль — немагічна рослина, яка не є істотою, наприклад, дерево або кущ, вона не робить кидок рятунку; а просто засихає і гине.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 4-го.

ВТИХОМИРЕННЯ

2 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти намагаєшся придушити сильні емоції у групи істот. Усі гуманоїди в сфері з радіусом 4 метри з центром в точці, обраній в межах дистанції, повинні зробити кидок рятунку Харизми; істота може добровільно провалити цей кидок рятунку, якщо побажає. Якщо істота провалює кидок рятунку, вибери один з двох описаних нижче ефектів:

Ти можеш придушити всі ефекти, які роблять ціль причарованою або переляканою. Коли це заклинання закінчується, всі пригнічені ефекти відновлюються, за умови, що за цей час їх ефект не закінчився.

В якості альтернативи, ти можеш зробити ціль байдужою до обраних тобою істот, до яких вона ставилася вороже. Ця байдужість закінчується, якщо ціль атакована або їй завдано ушкодження заклинанням, або якщо вона стане свідком того, як завдають ушкодження її союзникам. Коли заклинання закінчується, істота знову стає ворожою, якщо тільки Майстер не вирішить інакше.

ГАЗОПОДІБНА ФОРМА

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (Шматок марлі і клуб диму)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти перетворюєш на час дії заклинання згідну істоту, до якої торкаєшся, а також усе, що вона тримає і несе, в туманну хмаринку. Заклинання закінчується, якщо здоров’я істоти опускається до 0. Безтілесні істоти не потрапляють під дію цього заклинання.

Доки ціль знаходиться в цій формі, єдиною її швидкістю пересування стає швидкість польоту 2 метри. Ціль може входити в простір інших істот і залишатися там. Істота отримує опір до немагічних ушкоджень, і робить з перевагою кидки рятунку Сили, Вправності і Статури. Ціль може проходити через невеликі отвори, вузькі щілини, але рідини для неї вважаються твердими поверхнями. Ціль не може впасти долілиць і продовжує парити, навіть якщо стає оглушеною або недієздатною.

Перебуваючи в газоподібній формі, ціль не може говорити і маніпулювати предметами, а всі предмети, які вона тримає або носить, не можна упускати на підлогу, використовувати і взагалі будь-яким чином із ними взаємодіяти. Ціль не може атакувати і виконувати заклинання.

ГЕРОЇЗМ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Згідну істоту, до якої ти торкаєшся, переповнює хоробрість. Доки заклинання триває, істота отримує імунітет до стану переляку, і на початку кожного її ходу отримує тимчасове здоров’я, рівне модифікатору твоєї базової характеристики. Коли це заклинання закінчується, ціль втрачає все тимчасове здоров’я, яке залишилося від цього заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти можеш обрати його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 1-го.

ГІГАНТСЬКА КОМАХА

4 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти перетворюєш на час дії заклинання до десяти багатоніжок, трьох павуків, п’яти ос або одного скорпіона, які знаходяться в межах дистанції, в гігантські версії себе самих. Багатоніжка стає гігантською багатоніжкою, павук стає гігантським павуком, оса стає гігантською осою, а скорпіон стає гігантським скорпіоном.

Усі ці істоти коряться твоїм усним командами, а в бою вони в кожному раунді діють у твій хід. Параметри цих чудовиськ є у Майстра, і він також контролює їхні вчинки та пересування.

Істота зберігає гігантський розмір всю тривалість заклинання, доки її здоров’я не опуститься до 0, або доки ти не закінчиш вчинком цей ефект на ній.

Майстер може дозволити тобі вибирати інші цілі. Наприклад, якщо ти перетворюєш жука, його гігантська версія може мати ті ж параметри, що й гігантська оса.

ГІПНОТИЧНИЙ ВІЗЕРУНОК

3 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, М (запалена паличка пахощів або кришталевий посуд, заповнений фосфоресцентним матеріалом)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш хитрий різнокольоровий візерунок, що переплітається у повітрі всередині куба з довжиною ребра 6 метрів, і який знаходиться в межах дистанції. Візерунок з’являється на коротку мить і зникає. Усі істоти в цій області, які побачили візерунок, повинні зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі істота стає причарованою на час дії заклинання. Будучи причарованою цим заклинанням, істота стає недієздатна, а її швидкість стає рівна 0.

Заклинання закінчується для окремої істоти, якщо вона отримує ушкодження або якщо хтось вчинком потрусить її, щоб привести до тями.

ГНІВНА КАРА

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Наступного разу, коли ти попадеш атакою рукопашною зброєю доки це заклинання триває, твоя атака завдасть додатково 1к6 ушкоджень психічною енергією.

Також, якщо ціль цієї атаки — істота, вона повинна успішно здійснити кидок рятунку Мудрості або ж вона стане переляканою тобою до кінця дії заклинання. Ця істота також може зробити перевірку Мудрості проти СК твого заклинання своїм вчинком, щоб протистояти ефекту заклинання та обірвати його.

ГОЛОД ГАДАРА

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (мариноване щупальце восьминога)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти відкриваєш ворота в космічну темряву — область, населену невідомими кошмарами. З'являється сфера холодної темряви радіусом 4 метри, з центром у точці в межах дистанції, котра існує, доки заклинання триває. Ця порожнеча заповнена какофонією тихого шепоту і звуків хлюпання води, які чутно в межах 6 метрів. Ніяке світло, ні магічне, ні звичайне, не може освітлити цю місцевість, а істоти, які повністю знаходяться в цій області, стають осліплені.

Порожнеча створює спотворення в тканині простору, а її територія стає важкопрохідною. Усі істоти, які починають хід у цій місцевості, отримують 2к6 ушкоджень холодом. Усі істоти, які закінчують хід у цій місцевості, повинні зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше отримують 2к6 ушкоджень кислотою, так як до них торкаються бліді потойбічні щупальця.

ГРАД ШИПІВ

1 рівень, виклик

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Наступного разу, коли ти попадеш по істоті атакою далекобійною зброєю, доки це заклинання триває, з твоєї далекобійної зброї або боєприпасів вилетить град шипів. На додаток до звичайного ефекту атаки, ціль та всі істоти в межах 1 метра від неї, повинні зробити кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 1к10 колотих ушкоджень, або половину цих ушкоджень при успіху.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його колоті ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен рівень слота вище 1-го (аж до максимуму 6к10).

ГРОМОВА КАРА

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

В перший раз, коли ти попадаєш атакою рукопашною зброєю, доки це заклинання триває, твоя зброя видає громовий гуркіт, чутний з відстані 60 метрів, і ця атака заподіює цілі додатково 2к6 ушкоджень звуком. Крім того, якщо ціль — істота, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Сили, інакше вона буде відштовхнута на 2 метри від тебе і збита долілиць.

ГРОМОВА ХВИЛЯ

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (3-метровий куб)
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Від тебе лунає хвиля громовий сили. Всі істоти в кубі з довжиною ребра 3 метри, який виходить від тебе, повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі істота отримує 2к8 ушкоджень звуком і штовхається на 2 метри від тебе. При успіху істота отримує половину цих ушкоджень і не штовхається. Крім того, незакріплені предмети, які опинилися повністю в області ефекту, автоматично штовхаються на 2 метри від тебе ефектом заклинання, і заклинання видає громовий гуркіт, чутний на відстані 60 метрів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 1-го.

ДВЕРІ ВИМІРІВ

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 100 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти телепортуєшся в інший простір у межах дистанції. Ти опиняєшся точно в обраному місці. Це може бути місце, яке ти бачив, яке ти уявляєш, або яке ти можеш описати вказівками напрямку і відстані, наприклад, «40 метрів піді мною» або «на північний захід, вгору під кутом 45 градусів, на 60 метрів вперед». Ти можеш взяти з собою предмети, якщо їх вага дозволяє тобі їх нести. Ти також можеш взяти з собою одну згідну істоту, з розміром не більшим за твій власний, яка теж може нести дозволену вагу предметів. При виконанні заклинання ця істота має перебувати в межах 1 метра від тебе.

Якщо ти повинен опинитися в місці, вже зайнятому істотою або предметом, то ти і всі істоти, з якими ти телепортуєшся, отримуєте по 4к6 ушкоджень силовим полем, і заклинання вас не телепортує.

ДЕМІПЛОЩИНА

8 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: 1 година

Ти створюєш темні двері на твердій плоскій поверхні, яку бачиш в межах дистанції. Двері достатньо великі, щоб істоти Середнього розміру могли вільно через них проходити. Якщо двері відкрити, вони будуть вести в деміплощину, яка виглядає як порожня кімната по 6 метрів у всіх вимірах, побудована з дерева або каменю. Коли заклинання закінчується, двері зникають, а істоти і предмети, які знаходяться в цій деміплощині, залишаються замкненими там, оскільки двері зникають і з іншого боку також.

Кожен раз, коли ти виконуєш це заклинання, ти або створюєш нову деміплощину, або сполучаєш двері з деміплощиною, створеною попереднім виконанням цього заклинання. Крім того, якщо ти знаєш природу і вміст деміплощини, створеної цим заклинанням іншої істоти, ти можеш з'єднати свої двері з цією деміплощиною.

ДЕННЕ СВІТЛО

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 година

З точки, обраної тобою в межах дистанції, поширюється сфера світла з радіусом 12 метрів. Сфера випромінює яскраве світло і тьмяне світло в межах ще 12 метрів.

Якщо обрана тобою точка знаходиться на предметі, який ти тримаєш або несеш, то світло виходить з цього предмета і пересувається разом з ним. Якщо повністю накрити джерело світла непрозорим предметом, наприклад, чашею або шоломом, світло буде заблоковане.

Якщо частина області цього заклинання перетинає область темряви, створеної заклинанням з рівнем не вище 3-го, то заклинання, яке створило темряву, розсіюється.

ДЕРЕВНИЙ ШЛЯХ

5 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти отримуєш здатність входити в дерево, щоб переміститись через через нього в інше дерево того ж виду, яке перебуває в межах 100 метрів. Обидва дерева повинні бути живими, і розмір обох повинен бути не менший за твій власний. Ти повинен витратити 1 метр пересування, щоб увійти в дерево. Ти миттєво дізнаєшся розташування всіх інших дерев цього виду в межах 100 метрів, і частиною цього ж пересування можеш або перейти в одне з цих дерев, або вийти з дерева, в якому ти перебуваєш. Ти з'являєшся в просторі на твій вибір в межах 1 метра від поточного дерева, витрачаючи ще 1 метр пересування. Якщо у тебе не залишилося пересування, ти з'являєшся в межах 1 метра від дерева, в яке входив.

Ти можеш використовувати цю пересувну здатність один раз за раунд, доки заклинання триває. Кожен хід ти мусиш закінчувати поза деревом.

ДИСОНУЮЧИЙ ШЕПІТ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти пошепки наспівуєш негучну мелодію, яку чує тільки вибрана тобою істота в межах дистанції, і яка завдає тій істоті страшний біль. Ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. У разі провалу вона отримує 3к6 ушкоджень психічною енергією і повинна негайно реакцією пересунутись геть від тебе на відстань, рівну своїй швидкості. Істота не буде пересуватись в очевидно небезпечні місця, такі як вогонь або яма. При успішному кидку рятунку ціль отримує половину цих ушкоджень і не повинна відступати. Глуха істота автоматично досягає успіху в цьому кидку рятунку.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження психічною енергією збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 1-го.

ДОБРОЯГОДИ

1 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (гілочка омели)
Тривалість: Миттєва

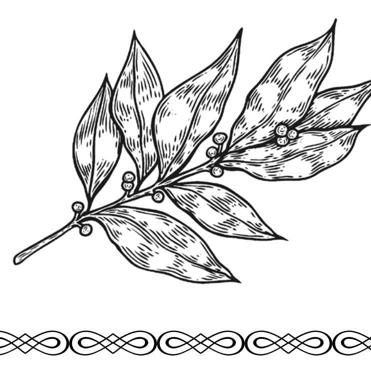
У твоїй руці з'являються не більше десяти ягід, наповнених магією. Будь-яка істота може своїм вчинком з'їсти одну ягоду. Це відновлює 1 очко здоров'я, а сама ягода настільки поживна, що насичує істоту на весь день. Ягоди втрачають силу, якщо їх не з'їсти через 24 години після створення.

ДОГЛЯД ЗА ПОРАНЕНИМ

Заговір, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти торкаєшся до живої істоти, у якої 0 здоров'я. Вона стає стабілізованою. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.



ДРОМІДЖІВ ВИКЛИК

6 рівень, виклик (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (сапфір вартістю 1000 зм)
Тривалість: Доки не розсіється

Ти торкаєшся до предмета, який важить не більше 5 кілограм, і який має в довжину не більше 1 метра. Заклинання залишає невидиму мітку на його поверхні і невидиму назву предмета на сапфірі, який ти використав в якості матеріального компонента. При кожному використанні цього заклинання ти повинен використовувати новий сапфір.

У будь-який момент після цього ти можеш вчинком вимовити назву предмета і роздавити сапфір. Предмет миттєво з'являється у твоїй руці, незалежно від відстані та площин, які розділяють вас, після чого заклинання закінчується.

Якщо цей предмет тримає або носить інша істота, знищення сапфіра не переносить предмет до тебе, але ти дізнаєшся, хто ним зараз володіє, і де ця істота зараз приблизно знаходиться.

Розсіювання магії та аналогічні ефекти, успішно виконані на сапфір, закінчують ефект цього заклинання.

ДРУЖБА З ТВАРИНАМИ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок їжі)
Тривалість: 24 години

Це заклинання дозволяє переконати звіра, що ти не маєш наміру завдавати йому шкоди. Вибери звіра, якого ти бачиш в межах дистанції. Він повинен бачити і чути тебе. Якщо у звіра Інтелект нижче 4, заклинання провалюється. В іншому випадку звір повинен зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше він стане причарованим тобою на час дії заклинання. Якщо ти або один із твоїх союзників завдасть цілі ушкодження, заклинання закінчиться.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти можеш вплинути ним на одного додаткового звіра за кожен рівень слота вище 1-го.

ДУБИНКА

Заговір, видозміна

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (омела, лист конюшини і кийок або бойовий посох)
Тривалість: 1 хвилина

Дерево кийка або бойового посоха, який ти тримаєш, наповнюється силою природи. Доки заклинання триває, ти можеш використовувати свою базову характеристику замість Сили для кидків рукопашної атаки і ушкоджень при використанні цієї зброї, а її кубик ушкоджень стає к8. Якщо зброя не була магічною, вона стає такою. Заклинання закінчується, якщо ти виконуєш його ще раз або упускаєш цю зброю з рук.

ДУБОВА ШКІРА

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (пригорща дубової кори)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти торкаєшся до згідної істоти. Доки заклинання триває, шкіра цілі стає грубою і схожою зовні на кору дуба, а її КО не може бути нижче 16, незалежно від одягнутих обладунків.

ДУХОВНА ЗБРОЯ

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 хвилина

Ти створюєш в межах дистанції літаючу примарну зброю, яка існує доти, доки заклинання триває, або доки ти не виконаєш це заклинання ще раз. Коли ти виконуєш це заклинання, ти можеш здійснити рукопашну атаку заклинанням по істоті, яка знаходиться в межах 1 метра від зброї. При попаданні ціль отримує ушкодження силовим полем, які рівні 1к8 + модифікатор твоєї базової характеристики.

Ти можеш використати свій бонусний вчинок, щоб у свій хід пересунути зброю на 4 метри і повторити атаку по істоті, яка знаходиться в межах 1 метра від зброї.

Зброя може бути будь-якої форми. Жерці божеств, пов'язаних з конкретною зброєю (святий Катберт відомий своєю булавою, а Тор — молотом), створюють ефект у вигляді саме такої зброї.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожні два слота вище 2-го.

ДУХОВНІ ХРАНИТЕЛІ

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (3-метровий конус)
Компоненти: С, Т, М (символ віри)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти викликаєш духів, які захищають тебе. Доки заклинання триває, вони заповнюють простір в межах 3 метрів від тебе. Якщо ти добрий або нейтральний, вони можуть виглядати як ангели або феї (на твій вибір). Якщо ти злий, вони можуть виглядати як породження.

Коли ти активуєш це заклинання, ти можеш вказати будь-яку кількість істот, видимих тобою, на яких і буде діяти це заклинання. Швидкість цих істот в його області зменшена вдвічі, і коли така істота вперше за хід входить в область або починає там хід, вона мусить зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі істота отримує 3к8 ушкоджень випромінюванням (якщо ти добрий або нейтральний) або 3к8 ушкоджень некротичною енергією (якщо ти злий). При успіху істота отримує половину цих ушкоджень.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 3-го.

ЕВАРДОВІ ЧОРНІ ЩУПАЛЬЦЯ

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок щупальця гігантського восьминога або гігантського кальмара)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Чорні щупальця, звиваючись, заповнюють квадрат на підлозі з довжиною сторони 4 метри, який ти бачиш в межах дистанції. Доки заклинання триває, ці щупальця роблять місцевість важкопрохідною. Коли істота вперше за хід входить в область цього заклинання або починає там хід, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше отримає 3к6 дробильних ушкоджень і стане окована щупальцями до закінчення заклинання. Істота, яка починає хід в цій області, і вже є окована щупальцями, отримує 3к6 дробильних ушкоджень. Окована щупальцями істота може вчинком здійснити перевірку Сили або Вправності (на свій вибір) проти СК твоїх заклинань. У разі успіху вона вивільняється.

ЕЛЕКТРОШОК

Заговір, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Блискавка зістрибує з твоєї руки і вдаряє істоту, до якої ти торкаєшся. Здійсни по цілі рукопашну атаку заклинанням. Ти робиш кидок атаки з перевагою, якщо ціль носить обладунок з металу. При попаданні ціль отримує 1к8 ушкоджень електрикою, і до початку твого наступного ходу не може здійснювати реакції.

Ушкодження заклинання збільшуються на 1к8, коли ти досягаєш 5 рівня (2к8), 11 рівня (3к8) і 17 рівня (4к8).

ЕФІРНІСТЬ

7 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Не довше 8 годин

Ти вступаєш у прикордонні околиці Ефірної Площини — в місцевість, де вона перетинається з твоєю поточною площиною. Ти залишаєшся в Прикордонному Ефірі, доки заклинання триває, або доки ти не закінчиш його вчинком. Увесь цей час ти можеш пересуватись в будь-якому напрямку. Якщо ти пересуваєшся вгору або вниз, кожен метр пересування коштує 1 додатковий метр. Ти можеш бачити і чути те, що відбувається на площині, з якої ти прийшов, але все виглядає сірим, і ти не бачиш те, що знаходиться поза межами 12 метрів.

Перебуваючи на Ефірній Площині, ти можеш впливати тільки на істот, які також там знаходяться, і тільки вони можуть впливати на тебе. Істоти, які не перебувають на Ефірній Площині, не можуть сприймати тебе і взаємодіяти з тобою, якщо тільки у них немає особливого уміння або магії, яка дозволяє робити це.

Ти ігноруєш усі предмети і ефекти, які не перебувають на Ефірній Площині, що дозволяє тобі проходити крізь предмети, залишені на початковій площині.

Коли заклинання закінчується, ти миттєво повертаєшся на площину, з якої прийшов, у місце, яке займаєш в даний момент. Якщо ти при цьому перебуваєш в просторі, який зайнятий предметом або істотою, тебе миттєво переносить в найближчий вільний простір який ти можеш займати, і ти отримуєш ушкодження силовим полем, рівні подвоєній кількості метрів, на яку тебе перенесло.

Це заклинання не діє, якщо ти виконуєш його, вже перебуваючи на Ефірній Площині або площині, яка не межує з нею, наприклад, на одній із Зовнішніх Площин.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 8 рівня або вищого, ти можеш зробити його цілями по три згідних істоти (включаючи себе) за кожен рівень слота вище 7-го. Ці істоти повинні знаходитися в межах 2 метрів від тебе, коли ти виконуєш це заклинання.

ЄДНАННЯ З ПРИРОДОЮ

5 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти ненадовго зливаєшся з природою і отримуєш знання про навколишню територію. На відкритому повітрі заклинання дає тобі знання про землі в межах 5 кілометрів. У печерах і природному підземному оточенні радіус становить 60 метрів. Заклинання не діє там, де природа замінена конструкціями, наприклад, в містах і підвалах. Ти миттєво отримуєш знання про три факти на твій вибір із наступних особливостей місцевості:

- місцевість і водойми
- найпоширеніші рослини, мінерали, тварини і розумні істоти
- потужні породження, небожителі, нежить, феї і елементалі
- вплив з інших площин існування
- будівлі

Наприклад, ти можеш визначити місцезнаходження потужної нежиті, місцезнаходження чистої води для пиття і місцезнаходження навколишніх поселень.

ЖАХІТТЯ

9 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Викликаючи найсильніші страхи у групи істот, ти створюєш ілюзорних створінь в їхніх свідомостях, видимих тільки для них. Всі істоти в сфері з радіусом 6 метрів з центром у вибраній точці в межах дистанції повинні зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі істота стає переляканою на час тривалості заклинання. Ілюзія викликає самі потаємні страхи, проявляючись у вигляді гірших кошмарів і незво-

ротної загрози. В кінці кожного свого ходу перелякана істота має зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона отримує 4к10 ушкоджень психічною енергією. При успіху заклинання для цієї істоти закінчується.

ЗАБОРОНА

6 рівень, огородження (ритуал)

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (трохи святої води, рідкісні пахощі і товчений рубін, вартістю мінімум 1000 зм)
Тривалість: 1 день

Ти створюєш захист від магічного пересування, який покриває до 4000 квадратних метрів поверхні і 6 метрів над поверхнею. Доки заклинання триває, істоти не можуть просунутись в цю область і використовувати портали, наприклад, створені заклинанням *портал*, щоб увійти в цю область. Це заклинання запобігає і пересуванню між площинами, тому захищає від переміщень із Астральної Площини, Ефірної Площини, з Країни Фей, Царства Тіней, а також від заклинання *площинний перехід*.

Крім того, це заклинання заподіює ушкодження всім істотам виду, обраного тобою при його виконанні. Вибери один або кілька видів істот: породження, небожителі, нежить, феї і елементалі. Коли істота обраного виду вперше за хід входить в простір цього заклинання або починає в ньому хід, вона отримує 5к10 ушкоджень некротичною енергією або випромінюванням (вид ушкоджень ти вибираєш при виконанні заклинання).

Коли ти виконуєш це заклинання, можеш вказати пароль. Істота, яка промовляє пароль при вході в цю місцевість, не отримує ушкоджень від цього заклинання.

Простір цього заклинання не може перетинатись із простором іншого заклинання *заборона*. Якщо ти виконуєш заклинання *заборона* кожен день протягом 30 днів в одному і тому ж місці, заклинання триватиме, доки не буде розсіяним, а матеріальні компоненти останнього виконання поглинаються ним.

ЗАВІРЮХА

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (щіпка пилу і кілька крапель води)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Доки заклинання триває, в циліндрі висотою 4 метри і радіусом 8 метрів з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції, йде мокрий сніг. Це місцевість з відсутньою видимістю, і відкриті джерела вогню в ній гаснуть.

Підлога в цій місцевості покривається слизьким льодом, що робить її важкопрохідною місцевістю. Коли істота вперше за хід входить в область цього заклинання або починає там хід, вона мусить зробити кидок рятунку Вправності. При провалі вона падає долілиць.

Якщо істота концентрується, знаходячись в області заклинання, вона зобов'язана здійснити успішний кидок рятунку Статури проти СК твоїх заклинань, інакше вона втратить концентрацію.

ЗАПЛУТУЮЧИЙ УДАР

1 рівень, виклик

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Коли ти наступного разу попадеш по цілі атакою рукопашною зброєю, доки це заклинання триває, в точці удару з'являється маса рослин з шипами, яка пробує обвити істоту, і ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Сили, інакше вона стане окована магічними лозами, доки заклинання триває.

Істоти Великого і більшого розміру роблять цей кидок рятунку з перевагою. Якщо ціль досягає успіху в кидку рятунку, лози всихають. Будучи окованою цим заклинанням, ціль отримує 1к6 колотих ушкоджень на початку кожного свого ходу. Заплутана істота або істота, яка здатна торкнутися до неї, може вчинком зробити перевірку Сили проти СК твоїх заклинань. При успіху ціль звільняється.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 1-го.

ЗАПРОГРАМОВАНА ІЛЮЗІЯ

6 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (шматок овечої вовни і порошок нефриту, вартістю мінімум 25 зм)
Тривалість: Доки не розсіється

В межах дистанції ти створюєш ілюзію предмета, істоти або іншого відомого тобі явища, котре активується при виконанні особливих умов. Доки умови не будуть виконані, ілюзію неможливо буде розрізнити. Вона повинна поміститися в куб з довжиною ребра 6 метрів, і при виконанні заклинання ти визначаєш, як ілюзія буде себе вести, і які звуки вона буде видавати. Підготовані дії можуть тривати не довше 5 хвилин.

Коли вказана тобою умова буде виконана, ілюзія проявляється і виконує описані тобою дії. Як тільки ілюзія закінчить діяти, вона зникає і залишається сплячою 10 хвилин. Після цього ілюзія знову може бути активована.

Умова може бути простою або хитромудрою, але вона повинна ґрунтуватися на видимій або чутній події, здатній статися в межах 6 метрів від області. Наприклад, ти можеш створити ілюзію себе, яка з'являється і застерігає тих, хто спробує відкрити двері з пасткою, або ж ілюзія може проявлятися тільки коли істота вимовляє слово або фразу.

Фізична взаємодія з ілюзією дає зрозуміти, що це ілюзія, тому що крізь неї все проходить наскрізь. Істоти, які досліджують цю ілюзію своїм вчинком, можуть визначити, що це ілюзія, провівши успішну перевірку Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань. Якщо істота розпізнає ілюзію, вона може бачити крізь неї, а звуки, які вона видає, стають незначущими.

ЗАХИСТ ВІД ЕНЕРГІЇ

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Доки заклинання триває, згідна істота, до якої ти торкнувся, отримує опір до одного виду ушкоджень на твій вибір: звуком, кислотою, вогнем, холодом або електрикою.

ЗАХИСТ ВІД ЗБРОЇ

Заговір, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 раунд

Ти протягуєш руку і малюєш в повітрі огороджуючий знак. До кінця твого наступного ходу ти отримуєш опір до дробильних, колотих та рубаних ушкоджень, заподіяних атаками зброєю.

ЗАХИСТ ВІД ЗЛА І ДОБРА

1 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (Свята вода або порошок срібла і заліза, які поглинаються заклинанням)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Доки заклинання триває, одна згідна істота, до якої ти торкнувся, стає захищена від певного виду істот: аберацій, породжень, небожителів, нежиті, фей або елементалів.

Захист надає кілька переваг. Істоти обраного виду здійснюють з перешкодою кидки атаки по цілі. Ціль також не може бути причарована, перелякана або одержима обраним типом істот. Якщо ціль вже причарована, перелякана або одержима такою істотою, ціль робить подальші кидки рятунку від таких ефектів з перевагою.

ЗАХИСТ ВІД ОТРУТИ

2 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 година

Ти торкаєшся до істоти. Якщо вона отруєна, ти нейтралізуєш отруту. Якщо на ціль діють декілька отрут, ти нейтралізуєш ту, про яку знаєш, або ж одну випадковим чином обрану отруту.

Доки заклинання триває, ціль робить з перевагою кидки рятунку від отруєного стану і отримує опір до ушкоджень отрутою.

ЗАХИСТ ВІД СМЕРТІ

4 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: 8 годин

Ти торкаєшся до істоти і даруєш їй певний захист від смерті.

Коли здоров’я цілі вперше опускається до 0 через отримання ушкоджень, то натомість здоров’я цілі опускається до 1, а заклинання закінчується.

Якщо заклинання ще діє, а ціль потрапляє під дію ефекту, який вбиває її миттєво, не завдаючи ушкоджень, то цей ефект ігнорується, а заклинання закінчується.

ЗБЕНТЕЖЕННЯ

4 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (три горіхові шкарлупки)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Це заклинання атакує і скручує свідомість істот, породжуючи галюцинації та провокуючи на необдумані вчинки. Усі істоти в сфері з радіусом 2 метри з центром на точці, обраній в межах дистанції, повинні зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше потраплять під дію ефекту. Ціль, яка потрапила під дію ефекту не може здійснювати реакції і повинна кидати к10 на початку кожного свого ходу, щоб визначити свою поведінку в цьому ходу.

к20	Ефект
1	Істота використовує все своє пересування на рух у випадковому напрямку. Для визначення напрямку кинь к8, призначивши кожній грані свій напрямок. Вчинок в цей хід істота не робить.
2-6	Істота в цьому ходу не пересувається і не здійснює вчинків.
7-8	Істота вчинком здійснює рукопашну атаку по випадковим чином вибраній істоті в межах досяжності. Якщо в межах досяжності немає інших істот, істота в цей хід нічого не робить.
9-10	Істота може робити вчинки і пересуватись як зазвичай. В кінці кожного свого ходу ціль може зробити кидок рятунку Мудрості. У разі успіху на цій цілі ефект закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 рівня або вищого, радіус сфери збільшується на 1 метр за кожен рівень слота вище 4-го.

ЗБІЛЬШЕННЯ/ЗМЕНШЕННЯ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (щіпка товченого заліза)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти збільшуєш або зменшуєш істоту або предмет, який бачиш в межах дистанції, на час тривалості заклинання. Вибери або істоту або предмет, який ніхто не тримає і не носить. Якщо ціль хоче, вона може зробити кидок рятунку Статури. У разі успіху заклинання не робить на неї ніякого впливу.

Якщо ціль — істота, то усе, що вона тримає і носить, змінює розмір разом з нею. Все, що ця істота випустить чи скине, тут же приймає свій природний розмір.

Збільшення. Розміри цілі подвоюються по всіх вимірах, а вага збільшується у вісім разів. Це збільшує розмір на одну категорію — від Середнього до Великого, наприклад. Якщо для цілі не вистачає простору, вона приймає максимальний можливий розмір. Доки заклинання триває, ціль робить з перевагою перевірки і кидки рятунку Сили. Зброя цілі теж збільшується. Атаки збільшеною зброєю завдають додатково 1к4 ушкоджень.

Зменшення. Розміри цілі зменшуються удвічі по всіх вимірах, а вага зменшується до однієї восьмої від звичайного. Це зменшує розмір на одну категорію — від Середнього до Маленького, наприклад. Доки заклинання триває, ціль робить з перешкодою перевірки і кидки рятунку Сили. Зброя цілі теж зменшується. Атаки зменшеною зброєю завдають на 1к4 менше ушкоджень (не менше 1 ушкодження).

ЗВ'ЯЗОК З ІНШОЮ ПЛОЩИНОЮ

5 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: 1 хвилина

Ти подумки зв'язуєшся з напівбогом, духом давно померлого мудреця або іншою таємничою сутністю з іншої площини існування. Контакт з позаземною сутністю може послабити або навіть зруйнувати твій розум. Виконуючи це заклинання, ти робиш кидок рятунку Інтелекту з СК 15. При провалі ти отримуєш 6к6 ушкоджень психічною енергією і стаєш божевільним до закінчення свого тривалого відпочинку. Будучи божевільним, ти не можеш здійснювати вчинки, не можеш розуміти мову інших істот, не можеш читати і можеш тільки нерозбірливо бурмотіти. Заклинання *вище відновлення*, виконане на тебе, закінчує цей ефект.

При успішному кидку рятунку ти можеш задати сутності не більше п'яти запитань. Ти повинен задати питання до того, як закінчиться заклинання. На всі питання Майстер відповідає коротко, наприклад, «так», «ні», «може бути», «ніколи» або «неясно» (якщо сутність не знає відповідь). Якщо однозначна відповідь може ввести в оману, Майстер може вимовити коротку фразу.

ЗВЕРНЕННЯ

5 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (пахощі і флакон святої або нечестивої води)
Тривалість: 1 хвилина

Ти зв'язуєшся зі своїм божеством або божественним посередником і задаєш три запитання, на які можна відповісти «так» або «ні». Ти можеш задавати запитання, доки заклинання триває. На кожне питання ти отримуєш чесну відповідь. Божественні творіння не завжди всезнаючі, тому ти можеш отримати відповідь «неясно», якщо питання знаходиться поза знаннями божества. Якщо однозначна відповідь може ввести в оману або суперечить інтересам божества, Майстер може видати коротку фразу.

Якщо ти виконуєш це заклинання кілька разів до завершення тривалого відпочинку, існує накопичувальний шанс 25 відсотків за кожне виконання, починаючи з другого, що ти не отримаєш відповідь. Майстер робить цей кидок приховано.

ЗВІРИНЕ ЧУТТЯ

2 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти торкаєшся до згідного звіра. Доки заклинання триває, ти можеш вчинком дивитися очима цього звіра і чути те, що чує він. Ефект триває, доки ти не переключишся вчинком назад на свої відчуття. Сприймаючи відчуттями звіра, ти користуєшся перевагами всіх його особливих чуттів, проте для свого оточення ти будеш осліпленим і оглухлим.

ЗВУКОВИЙ УДАР

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок слюди)
Тривалість: Миттєва

Гучний дзвінкий звук виходить із обраної тобою точки в межах дистанції. Усі істоти в сфері з радіусом 2 метри з центром в цій точці повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі істота отримує 3к8 ушкоджень звуком, або половину цих ушкоджень при успіху. Істоти, виготовлені з неорганічної матерії, такої як камінь, кристал або метал, роблять цей кидок рятунку з перешкодою.

Немагічні предмети, які ніхто не тримає і не носить, теж отримують ушкодження, якщо знаходяться в області заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 2-го.

ЗЕМЛЕТРУС

8 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 100 метрів
Компоненти: С, Т, М (щіпка землі, шматочок каменя і грудочка глини)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш сейсмічні коливання в точці на землі, яку бачиш в межах дистанції. Доки заклинання триває, на землі в колі з радіусом 20 метрів від цієї точки відчуваються інтенсивні поштовхи, що струшують істот та будівлі, які знаходяться там.

Місцевість в цій області стає важкопрохідною. Всі істоти, які знаходяться на землі і концентруються при цьому, повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі концентрація істоти обривається.

Коли ти виконуєш це заклинання, а також в кінці кожного ходу, коли ти на ньому концентруєшся, всі істоти, які знаходяться на землі в області заклинання, повинні здійснювати кидок рятунку Вправності. При провалі істота падає долілиць.

У цього заклинання можуть бути й інші ефекти, що залежать від місцевості, на розсуд Майстра.

Тріщини. В області заклинання на початку твого ходу, наступного за тим, в якому ти виконав це заклинання, з'являються тріщини. З'являється 1к6 тріщин в місцях, визначених Майстром. Кожна з них 1к10 × 2 метри глибиною, 2 метри в ширину, а завдовжки від одного краю заклинання до іншого. Істота, що стоїть в місці, де повинна з'явитися тріщина, має зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше впаде всередину. Істота, яка успішно врятувалася, пересувається разом з одним із країв тріщини.

Тріщини, які відкриваються під будівлями, змушують їх автоматично обрушитися (дивись нижче).

Будівлі. Поштовхи завдають 50 дробильних ушкоджень будівлям, які знаходяться в контакті з землею, коли ти виконуєш це заклинання, а також на початку кожного твого ходу, доки заклинання триває. Якщо здоров'я будівлі опускається до 0, вона обрушується, і потенційно може заподіяти ушкодження істотам. Істота, яка знаходиться в межах половини висоти будівлі, повинна здійснити кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 5к6 дробильних ушкоджень, збивається долілиць і опиняється під завалами, після чого для вивільнення потрібна перевірка Сили (Атлетики) з СК 20, здійснена вчинком. Майстер може коригувати СК, в залежності від характеру уламків. При успішному порятунку істота отримує половину цих ушкоджень, не збивається з ніг і не опиняється під уламками.

ЗЛИЙ НАСМІХ

Заговір, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти випускаєш на істоту, яку бачиш в межах дистанції, потік лайки і образ упереміш з тонкою магією. Якщо ціль чує тебе (при цьому вона також повинна тебе розуміти), вона повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше отримає 1к4 ушкоджень психічною енергією і отримує перешкоду на свій наступний кидок атаки, яку здійснить до кінця свого наступного ходу.

Ушкодження від цього заклинання збільшуються на 1к4, коли ти досягаєш 5 рівня (2к4), 11 рівня (3к4) і 17 рівня (4к4).

ЗЛИТТЯ З КАМЕНЕМ

3 рівень, видозміна (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: 8 годин

Ти входиш в кам'яний предмет або поверхню, досить велику, щоб там помістилося твоє тіло, і зливаєшся із цим каменем на час дії заклинання разом із усім своїм спорядженням. Використовуючи пересування, ти виходиш з каменю в точці, до якої можеш торкнутися. Твоя присутність абсолютно непомітна, і без допомоги магії виявити тебе неможливо.

Злившись з каменем, ти не можеш бачити, що відбувається навколо, і всі перевірки Мудрості (Уважності), які ти здійснюєш, щоб слухати, відбуваються з перешкодою. Ти усвідомлюєш хід часу і можеш у камені виконувати на себе заклинання. Ти можеш пересуванням вийти з каменю в тому місці, де ти входив, чим і закінчиш це заклинання. Інакше ти пересуватися не можеш.

Невеликі фізичні ушкодження каменю не завдають тобі шкоди, але часткове руйнування або зміна його форми (так, що ти більше всередині не помістишся) виганяють тебе і завдають 6к6 дробильних ушкоджень. Повне руйнування каменю (або перетворення його на іншу субстанцію) виганяє тебе і заподіює 50 дробильних ушкоджень. Якщо тебе виганяють, ти падаєш долілиць у вільному просторі, найближчому до місця, в якому ти входив у камінь.

ЗМІНА ВИГЛЯДУ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти приймаєш інший вигляд. При виконанні вибери один з представлених нижче варіантів, ефект від якого буде тривати всю тривалість заклинання. Доки заклинання триває, ти можеш вчинком закінчити один ефект, щоб отримати переваги іншого.

Адаптація до води. Ти пристосовуєш своє тіло для існування у воді, відрощуючи зябра і перетинки між пальцями. Ти можеш дихати під водою і отримуєш швидкість плавання, рівну твоїй швидкості ходьби.

Природна зброя. Ти відрощуєш пазурі, ікла, шипи, роги або іншу природну зброю на твій вибір. Твій беззбройний удар завдає 1к6 дробильних, колотих або рубаних ушкоджень, в залежності від обраної тобою зброї, і ти володієш цими беззбройними ударами. Ця зброя вважається магічною, і ти отримуєш бонус +1 до кидків атак і ушкоджень нею.

Зміна зовнішності. Ти змінюєш свою зовнішність. Ти сам вирішуєш, на кого будеш схожий, включаючи зріст, вагу, особистість, тембр голосу, довжину волосся, колір шкіри чи інші риси зовнішності. Ти можеш стати схожим на представника іншої раси, але твої характеристики при цьому не змінюються. Ти також не можеш виглядати як істота іншої категорії розміру, і твоє тіло залишається приблизно тим же самим; наприклад, це заклинання не зробить з тебе чотириногого. Доки заклинання триває, ти можеш вчинком змінювати свою зовнішність.

ЗМІНА ПАМ'ЯТІ

5 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти намагаєшся змінити спогади іншої істоти. Одна істота, яку ти бачиш, має зробити кидок рятунку Мудрості. Якщо ти з нею б'єшся, вона робить кидок рятунку з перевагою. При провалі ціль стає причарована тобою на час тривалості заклинання. Причарована ціль недієздатна і не усвідомлює свого оточення, але все ще може чути тебе. Якщо вона отримає ушкодження або стане ціллю іншого заклинання, *зміна пам'яті* закінчується, і спогади цілі не змінюються.

Доки триває це причарування, ти можеш вплинути на спогад цілі, який відбувся за останні 24 години і тривав не більше 10 хвилин. Ти можеш повністю стерти пам'ять про цю подію, дозволити цілі згадати все з приголомшливою точністю, змінити деталі цієї події, або замінити цей спогад на щось зовсім інше.

Ти повинен розповісти цілі її нові спогади, і вона повинна розуміти твою мову, щоб змінені спогади зайняли місце. Її свідомість сама заповнить прогалини в деталях твого опису. Якщо заклинання закінчується до того, як ти закінчиш описувати нові спогади, пам'ять істоти не буде змінена. В іншому випадку змінені спогади вступають у силу в кінці дії заклинання.

Змінена пам'ять не обов'язково буде впливати на поведінку істоти, особливо якщо вона суперечить її поглядам, світогляду або вірі. Нелогічно змінена пам'ять, така як впровадження спогадів про те, як істоті подобається купатися в кислоті, відкидаються, як поганий сон. Майстер може порахувати, що змінена пам'ять занадто абсурдна, щоб впливати на істоту в значній мірі.

Заклинання *зняття прокляття* або *вище відновлення*, виконане на ціль, відновлюють її справжню пам'ять.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, ти можеш змінити спогади про події, які сталися до 7 днів назад (6 рівень), до 30 днів тому (7 рівень), до 1 року тому (8 рівень), або в будь-який момент в житті істоти (9 рівень).

ЗНАННЯ ЛЕГЕНД

5 рівень, віщування

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (пахощі, вартістю як мінімум 250 зм, які поглинаються заклинанням, і чотири пластинки зі слонової кістки, вартістю мінімум 50 зм кожна)
Тривалість: Миттєва

Назви або опиши особу, місце або річ. Заклинання створює у твоїй свідомості короткий опис важливих знань про даний предмет. Це можуть бути поточні розмови, забуті історії, або навіть таємні знання, які ніколи не виходили за рамки певного кола обраних. Якщо названий предмет не володіє легендарною значимістю, ти не отримуєш інформацію. Чим більше інформації про обраний предмет у тебе вже є, тим точнішою та детальнішою буде нова отримана тобою інформація.

Отримана інформація правдива, але може бути не зовсім розбірлива. Наприклад, якщо ти знайшов таємничу сокиру, заклинання може видати таку інформацію: «Горе лиходієві, який торкнеться до цієї сокири, бо навіть її держак здатен відрубати руки негідникові. Тільки істинний Син Каменя, шанувальник і улюбленець Морадіна, може пробудити справжню силу цієї сокири, і то тільки якщо назве священне слово «Рудног».

ЗНЯТТЯ ПРОКЛЯТТЯ

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Після твого дотику всі прокляття, які діють на одну істоту або предмет, закінчуються. Якщо предмет був проклятий магічним способом, прокляття залишається, але заклинання розриває настройку власника на нього, тому його можна зняти або викинути.

ЗУПИНКА ЧАСУ

9 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти ненадовго зупиняєш потік часу для всіх крім себе. Для всіх інших істот час перестає текти, а ти отримуєш 1к4 + 1 хід поспіль, під час яких можеш здійснювати вчинки і пересуватись, як зазвичай.

Це заклинання закінчується, якщо один із твоїх вчинків, здійснених за цей період, або будь-який з ефектів, створених тобою за цей період, впливає на інших істот або предмет, який тримає або носить хтось інший. Крім того, заклинання закінчується, якщо ти пересуваєшся в місце, яке знаходиться більш ніж за 200 метрів від того місця, де ти виконав це заклинання.

ЗУРОЧЕННЯ

6 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Доки заклинання триває, твої очі стають абсолютно чорними, наповнившись моторошною енергією. Одна істота на твій вибір в межах 12 метрів від тебе, яку ти бачиш, має зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше на час тривалості заклинання вона потрапляє під дію одного з обраних тобою ефектів. У кожен свій хід, доки заклинання триває, ти можеш вчинком націлитися на іншу істоту, якщо тільки вона не здійснила успішний кидок рятунку від цього *зурочення*.

Паніка. Ціль перелякана тобою. У кожен свій хід перелякана істота має здійснювати вчинок Ривок і пересуватись геть від тебе по самому безпечному і короткому з можливих

маршруту, при умові, що їй є куди рухатися. Якщо ціль виявиться на відстані як мінімум 12 метрів від тебе, чи в місці, в якому їй тебе не видно, цей ефект закінчується.

Слабкість. Ціль робить з перешкодою кидки атак і перевірки характеристик. В кінці кожного свого ходу вона зможе зробити ще один кидок рятунку Мудрості. У разі успіху ефект закінчується.

Сон. Ціль непритомніє. Вона прокидається, якщо отримує ушкодження або інша істота вчинком потрусить її, щоб розбудити.

ЗЦІЛЕННЯ

6 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Вибери істоту, яку бачиш у межах дистанції. Потік позитивної енергії омиває її, відновлюючи 70 здоров'я. Це заклинання також скасовує сліпоту, глухоту та всі хвороби, які діють на ціль. Це заклинання не діє на конструктів та нежить.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, кількість відновлюваного ним здоров'я збільшується на 10 за кожен рівень слота вище 6-го.

ЗЦІЛЕННЯ СЛОВОМ СИЛИ

9 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Хвиля цілющої енергії огортає істоту, до якої ти торкаєшся. Ціль відновлює усе своє здоров'я. Якщо істота перелякана, причарована, оглушена або паралізована, цей стан закінчується. Якщо істота лежить долілиць, вона може встати на ноги своєю реакцією. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить та конструктів.

ІНФЕКЦІЯ

5 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: 7 днів

Твій дотик викликає хворобу. Здійсни рукопашну атаку заклинанням по істоті, яка знаходиться в межах твоєї досяжності. При попаданні істота стає отруєна.

В кінці кожного свого ходу отруєна істота повинна здійснювати кидок рятунку Статури. Досягнувши успіху в трьох кидках рятунку, істота перестає бути отруєна, а заклинання закінчується. Після трьох провалених кидків рятунку істота перестає бути отруєна, але отримує на час тривалості заклинання обрану тобою із списку нижче хворобу.

Оскільки це заклинання викликає у цілі справжню хворобу, то всі ефекти, які зцілюють хвороби і впливають на перебіг хвороб, також можуть бути застосовані.

Запалення розуму. Свідомість істоти лихоманить. Істота робить із перешкодою перевірки і кидки рятунку Інтелекту, а в бою поводиться так, ніби знаходиться під дією заклинання *збентеження*.

Гниття плоті. Плоть істоти починає розкладатися. Істота робить з перешкодою перевірки Харизми і отримує вразливість до всіх видів ушкоджень.

Грязьова лихоманка. Грязьова лихоманка охоплює тіло істоти. Істота робить із перешкодою перевірки Сили, кидки рятунку Сили і кидки атаки, які використовують Силу.

Припадок. Істоту трясуть невгамовні судоми. Вона робить з перешкодою перевірки Вправності, кидки рятунку Вправності і кидки атак, які використовують Вправність.

Слизька смерть. Істота починає неконтрольовано кровоточити. Вона робить з перешкодою перевірки і кидки рятунку Статури. Крім того, кожен раз, коли ціль отримує ушкодження, вона стає приголомшеною до кінця її наступного ходу.

Сліпотуха. Біль пронизує свідомість істоти, а її очі стають молочно-білими. Істота робить із перешкодою перевірки і кидки рятунку Мудрості, і стає осліпленою.

ІСТИННЕ БАЧЕННЯ

6 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (мазь для очей, вартістю 25 зм; яка виготовляється з грибного порошку, шафрану і жиру, яка поглинається заклинанням)
Тривалість: 1 година

Заклинання дає згідній істоті, до якої ти торкнувся, здатність бачити речі такими, якими вони є насправді. Доки заклинання триває, ця істота володіє істинним зором в межах 24 метрів, бачить потаємні двері, приховані магією, а її зір простягається на Ефірну Площину.

ІСТИННЕ ВОСКРЕСІННЯ

9 рівень, некромантія

Час виконання: 1 година
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (трохи святої води і діаманти, вартістю мінімум 25,000 зм, які поглинаються заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Ти торкаєшся до істоти, мертвої не більше двох сотень років, яка померла від чого завгодно, крім старості. Якщо душа цілі вільна і згодна, ціль повертається до життя з повним здоров'ям.

Це заклинання заживляє всі рани, нейтралізує усі отрути, зцілює всі хвороби та знімає всі прокляття, які були у істоти в момент смерті. Заклинання замінює пошкоджені та відсутні органи й частини тіла. Якщо істота була нежиттю, вона воскресає у вигляді, в якому існувала до того, як стала нежиттю.

Це заклинання може навіть відтворити нове тіло, якщо старого більше немає. В цьому випадку ти повинен вимовити вголос ім'я істоти. Ця істота з'являється у вільному просторі, обраному тобою в межах 2 метрів.

ІСТИННИЙ ПОЛІМОРФ

9 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 6 метрів

Компоненти: С, Т, М (крапля ртуті, трохи гуміарабіку і клуб диму)

Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Вибери істоту або немагічній предмет, який бачиш в межах дистанції. Ти перетворюєш істоту в іншу істоту, істоту в немагічний предмет або предмет у істоту (предмет не має тримати або носити інша істота). Перетворення триматься доти, доки це заклинання триває, або доки здоров'я цілі не опуститься до 0, або вона не помре. Якщо ти концентруєшся на заклинанні його повну тривалість, це перетворення стає постійним.

Це заклинання не діє на перекиднів та істот, у яких 0 здоров'я. Незгідна істота може зробити кидок рятунку Мудрості, і в разі успіху вона не потрапляє під дію заклинання.

Істоту в істоту. Якщо ти перетворюєш істоту в іншу істоту, новий вигляд може бути будь-яким, аби його показник небезпечності не перевищував ПН цілі (або її рівня, якщо у цілі немає показника небезпечності). Ігрові параметри цілі, включаючи показники ментальних здібностей, замінюються здібностями нового вигляду. У цілі залишається лише світогляд і характер. Ціль приймає здоров'я нового вигляду. При поверненні в природний вигляд кількість її здоров'я буде такою ж, як до перевтілення. Якщо вона повертається у свій вигляд від того, що її здоров'я опустилося до 0, то усі «зайві» ушкодження переносяться на природний вигляд. Якщо «зайві» ушкодження не опускають здоров'я природного вигляду істоти до 0, вона не втрачає свідомість. Дії істоти у новому вигляді обмежені тими, які доступні цьому вигляду, і вона не може говорити, виконувати заклинання і здійснювати інші вчинки, які вимагають рук або мови, якщо тільки новий вигляд не здатний виконувати такі вчинки. Спорядження цілі зливається з її новим виглядом. Істота не може активувати, використовувати, надягати або отримувати якісь інші переваги від свого спорядження.

Предмет в істоту. Ти можеш перетворити предмет в будь-яку істоту, чий розмір не перевищує розмір предмета, і чий показник небезпечності не перевищує 9. Істота буде доброзичливою по відношенню до тебе і твоїх супутників. Вона буде діяти у твій хід. Ти сам вирішуєш, які вчинки вона буде здійснювати, і як буде пересуватись. Параметри істот є у Майстра, і він же вирішує, як відбудуться її вчинки і пересування. Якщо заклинання стає постійним, ти перестаєш контролювати істоту. Вона може залишитися дружньою по відношенню до тебе, в залежності від того, як ти з нею поводився.

Істоту в предмет. Якщо ти перетворюєш істоту в предмет, вона перетворюється разом з усім, що вона тримає і носить. При цьому розмір предмета не повинен перевищувати розмір істоти. Її параметрами стають параметри предмета, і істота не пам'ятає про час, проведений в цьому образі, після того, як заклинання закінчується і вона повертає свій природний вигляд.

ІСТИННИЙ УДАР

Заговір, віщування

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 6 метрів

Компоненти: С

Тривалість: Концентрація, не довше 1 раунду

Ти витягуєш руку і вказуєш пальцем на ціль, яка знаходиться в межах дистанції. Твоя магія дає коротке розуміння захистів цілі. У своєму наступному ходу ти робиш з перевагою перший кидок атаки по цій цілі, за умови, що заклинання до того моменту не закінчиться.

КАМ'ЯНА ПЛОТЬ

6 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 12 метрів

Компоненти: С, Т, М (щіпка вапна, води і землі)

Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти намагаєшся зробити кам'яною одну істоту, яку бачиш у межах дистанції. Якщо тіло цілі складається з плоті, вона повинна зробити кидок рятунку Статури. При провалі вона стає окованою, так як плоть починає тверднути. У разі успіху істота не потрапляє під ефект заклинання.

Істота, окована цим заклинанням, буде здійснювати кидки рятунку Статури в кінці кожного свого ходу. Якщо вона успішно рятується від цього заклинання три рази, воно закінчується. Якщо вона провалить кидок рятунку три рази, вона перетворюється в камінь і отримує стан «скам'яніла» на час тривалості заклинання. Успіхи і провали не мусять бути послідовними; відстежуй їх окремо, поки не накопичиться три види одного з них. Якщо істота фізично ламається, будучи скам'янілою, при поверненні в звичайне тіло вона зберігає всі отримані деформації.

Якщо ти зберігаєш концентрацію на цьому заклинанні до максимально можливої тривалості, істота стає скам'янілою до зняття ефекту.

КАМ'ЯНА СТІНА

4 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 24 метри

Компоненти: С, Т, М (невеликий шматочок граніту)

Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

У точці, обраній тобою в межах дистанції, з'являється немагічна стіна з каменю. Стіна є товщиною 15 сантиметрів і складена з десяти плит 2 × 2 метри. Кожна плита повинна бути сусідньою як мінімум з однією іншою плитою. В якості альтернативи, ти можеш створити плити розміром 2 × 4 метри , але товщиною не більше 7 сантиметрів.

Якщо стіна при появі проходить крізь простір істоти, то ця істота виштовхується по одну зі сторін стіни (на твій вибір). Якщо істота з усіх боків оточується стіною (або стіною та іншою суцільною поверхнею), ця істота може зробити кидок рятунку Вправності. При успіху вона може реакцією переміститися на відстань, рівну своїй швидкості, щоб не бути оточеною стіною.

Стіна може мати будь-яку форму, хоча і не може займати один простір із істотами та предметами. Стіна повинна бути вертикальною, і не зобов'язана повністю лежати на твердій основі. Однак, вона повинна зливатися з існуючим каменем, спираючись на нього. Таким чином, ти можеш створити цим заклинанням міст через прірву або похилий спуск.

Якщо ти створюєш отвір довжиною більше 4 метрів, ти повинен зменшити удвічі розмір кожної плити, щоб створити опору. Ти можеш надавати стіні грубу форму, створюючи бійниці, зубці, і так далі.

Стіна є предметом, виготовленим з каменю, якому можна завдати ушкодження і, тим самим, розбити. У кожної плити КО 15 і по 30 здоров'я за кожні 3 сантиметра товщини. Зменшення здоров'я плити до 0 знищує її, і за рішенням Майстра, може викликати обвал суміжних плит.

Якщо ти підтримуєш концентрацію на цьому заклинанні протягом усієї його тривалості, стіна стає постійною, і з цього моменту її вже не можна буде розсіяти. В іншому випадку стіна зникає, коли заклинання буде закінчено.

КАМ'ЯНА ШКІРА

4 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (пил діаманта, вартістю 100 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Це заклинання робить плоть згідної істоти, до якої ти торкнувся, твердою як камінь. Доки заклинання триває, ціль отримує опір до немагічних дробильних, колотих та рубаних ушкоджень.

КАРА ВИГНАННЯМ

5 рівень, огородження

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Наступного разу, коли ти попадеш по істоті атакою зброєю, доки це заклинання активне, твоя зброя покривається силовим полем, і атака заподіює цілі додатково 5к10 ушкоджень силовим полем. Крім того, якщо ця атака опустила здоров'я цілі до 50 або нижче, ти відправляєш її у вигнання. Якщо ціль родом не з тої площини існування, на якій ти зараз перебуваєш, ціль зникає, повертаючись на свою рідну площину. Якщо ціль родом з тієї площини, на якій ти перебуваєш, вона зникає у безпечній деміплощині. Перебуваючи там, ціль недієздатна. Вона залишається там, доки заклинання триває, після чого повертається у простір, з якого зникла, або найближчий вільний простір, якщо те місце зайняте.

КИСЛОТНІ БРИЗКИ

Заговір, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти кидаєш кислотну кульку. Вибери одну істоту, яку бачиш в межах дистанції або дві істоти, яких бачиш в межах дистанції, і які знаходяться в межах 1 метра одна від одної. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше вона отримує 1к6 ушкоджень кислотою.

Ушкодження від цього заклинання збільшуються на 1к6, коли ти досягаєш 5 рівня (2к6), 11 рівня (3к6) і 17 рівня (4к6).

КЛОН

8 рівень, некромантія

Час виконання: 1 година
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (діамант, вартістю мінімум 1000 зм, і як мінімум 16 сантиметрів кубічних плоті істоти, які поглинаються заклинанням, а також посудина, вартістю мінімум 2000 зм із кришкою, що закривається, і досить велика, аби вмістити істоту Середнього розміру, як наприклад, величезна урна, труна, яма в землі або кристалічний контейнер, заповнений солоною водою)
Тривалість: Миттєва

Це заклинання вирощує інертну копію живої істоти, яка стане гарантією безсмертя. Цей клон формується в запечатаній посудині і виростає до повного розміру за 120 днів; ти можеш зробити так, що двійник буде більш молодою версією цієї істоти. Він залишається інертним та перебуватиме таким скільки завгодно, доки посудина залишається цілою.

У будь-який час після того, як двійник буде готовий, коли дана істота вмирає, її душа переноситься в двійника, за умови, що вона вільна і хоче повернутися. Двійник фізично ідентичний оригіналу і має ту ж індивідуальність, спогади та уміння, але у нього немає спорядження оригіналу. Тіло оригінальної істоти, якщо воно ще існує, залишається інертним, і його не можна оживити, так як душа живе в іншому місці.

КОВЗКІСТЬ

1 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматок масла або свинячого сала)
Тривалість: 1 хвилина

Слизький жир покриває підлогу в квадраті з довжиною сторони 2 метри з центром в точці в межах дистанції, роблячи цю місцевість важкопрохідною, доки заклинання триває.

Коли жир з'являється, всі істоти, які стоять у цій області, повинні зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше вони падають долілиць. Істоти, які входять в цю область або закінчують там хід, теж повинні зробити успішний кидок рятунку Вправності, аби не впасти долілиць.

КОЛО МОГУТНОСТІ

5 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (6-метровий радіус)
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Від тебе виходить божественна енергія, яка спотворює і розсіює магічну енергію в межах 6 метрів від тебе. Доки заклинання триває, сфера пересувається разом з тобою, залишаючись з центром на тобі. Всі союзні до тебе істоти в цій області (включаючи тебе) отримують перевагу на кидки рятунку від заклинань та інших магічних ефектів. Крім того, коли така істота досягає успіху в кидку рятунку від заклинання або магічного ефекту, який дозволяє зробити кидок рятунку для отримання лише половини ушкоджень, вона не отримує ушкоджень взагалі.

КОЛО СМЕРТІ

6 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (порошок товченої чорної перлини, вартістю як мінімум 500 зм)
Тривалість: Миттєва

З точки в межах дистанції розходиться сфера негативної енергії з радіусом 12 метрів. Усі істоти в цій області повинні зробити кидок рятунку Статури. Ціль отримує 8к6 ушкоджень некротичною енергією при провалі або половину цих ушкоджень в разі успіху.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 2к6 за кожен рівень слота вище шостого.

КОЛО ТЕЛЕПОРТАЦІЇ

5 рівень, виклик

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, М (рідкісні крейдинки і чорнило з основою з дорогоцінних каменів вартістю 50 зм, які поглинаються заклинанням)
Тривалість: 1 раунд

В процесі виконання заклинання ти малюєш на підлозі коло діаметром 2 метри, розписане знаками, що зв'язують твоє місце розташування з постійним колом телепортації на твій вибір, чию послідовність знаків ти знаєш, і які перебувають на тій же площині існування, що і ти. У намальованому колі з'являється мерехтливий портал, який залишається відкритим до кінця твого наступного ходу. Усі істоти, які входять в портал, миттєво з'являються в межах 1 метра від місця призначення або в найближчому вільному просторі, якщо те місце зайняте.

У багатьох основних храмах, гільдіях та інших важливих місцях є постійні кола телепортації, накреслені десь на їх території. У кожного такого кола є унікальна послідовність символів — серія рун, зображених в певному візерунку. Коли ти вперше отримуєш можливість виконувати це заклинання, ти вивчаєш послідовність знаків двох таких локацій на Матеріальній Площині, обраній Майстром.

Ти можеш дізнатися додаткові послідовності знаків під час пригод. Ти можеш запам'ятати нову послідовність, досліджуючи її 1 хвилину. Ти можеш створити постійне коло телепортації, виконуючи це заклинання в одному і тому ж місці протягом одного року. При цьому ти не мусиш тут же використовувати новостворене коло.

КОНТРЗАКЛИНАННЯ

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 реакція, яка здійснюється тобою, коли ти бачиш, як істота в межах 12 метрів від тебе виконує заклинання
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти намагаєшся перервати процес виконання заклинання. Якщо істота виконує заклинання 3 рівня або нижчого, її заклинання провалюється, і не робить ніякого ефекту. Якщо вона виконує заклинання 4 рівня або вищого, зроби перевірку своєї базової характеристики. СК дорівнює 10 + рівень виконуваного заклинання. У разі успіху заклинання провалюється і не робить ніякого ефекту.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, перерване заклинання автоматично провалюється, якщо його рівень не перевищує рівень використаного тобою слота.

КОНТРОЛЬ ВОДИ

4 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 60 метрів
Компоненти: С, Т, М (крапля води і щіпка пилу)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Доки це заклинання триває, ти контролюєш вільну протічну або стоячу воду в кубі з довжиною ребра 20 метрів. Ти можеш вибрати один з перерахованих нижче ефектів. Ти можеш у свій хід вчинком повторити той же ефект або вибрати інший.

Вир. Для цього ефекту потрібен обсяг води в квадраті з довжиною сторони 10 метрів і глибиною 5 метрів. У центрі області ти формуєш вир. Вир створює воронку шириною 1 метр в основі, 10 метрів у верхній частині, і висотою 5 метрів. Усі істоти та предмети, які знаходяться у воді в межах 5 метрів від виру, підтягуються до нього на 2 метри. Істоти можуть плисти геть від виру, здійснюючи перевірки Сили (Атлетики) проти СК твоїх заклинань.

Якщо істота вперше за раунд входить в простір виру або починає там хід, вона зобов'язана зробити кидок рятунку Сили. При провалі істота отримує 2к8 дробильних ушкоджень і стає спійманою виром, доки заклинання триває. При успішному кидку рятунку істота отримує половину ушкоджень, і не стає спійманою виром. Спіймана виром істота може вчинком намагатися поплисти від виру, як описано вище, але перевірка Сили (Атлетики) відбувається з перешкодою.

У кожному ході в перший раз, коли предмет виявляється в області виру, він отримує 2к8 дробильних ушкоджень; Ці же ушкодження наносяться за кожен раунд, проведений предметом у воронці.

Повінь. Ти збільшуєш рівень стоячої води в області на висоту до 4 метрів. Якщо в область потрапляє берег, вода виливається на землю.

Якщо ти вибрав область посеред іншого водного простору, то ти замість цього створюєш хвилю висотою 4 метри, що проходить від одного краю області до іншого, де вона стихає. Всі транспортні засоби Величезного розміру і менші по ходу хвилі несуться разом з хвилею в протилежний бік. Всі транспортні засоби Величезного розміру і менші, ударені хвилею, отримують 25 відсотковий шанс перекинутися.

Рівень води залишається підвищеним, доки заклинання не скінчиться або ти не обереш інший ефект. Якщо цей ефект створив хвилю, вона буде повторюватися на початку твого наступного ходу, поки триває ефект «повінь».

Перенаправлення потоку. Ти змушуєш проточну воду в області рухатись в обраному тобою напрямку, навіть якщо воді доведеться текти через перешкоди, вгору по стінах або в іншому незвичному їй напрямку. В області заклинання вода тече так, як ти вкажеш, але опинившись за межами зони заклинання, вона повертається до природного стану. Вода продовжує текти в зазначеному тобою напрямку, доки заклинання триває або доки ти не обереш інший ефект.

Розходження води. Ти змушуєш воду в області розійтися в сторони, формуючи прохід. Прохід простягається в області заклинання, а розділені води формують стіни з обох сторін. Прохід існує, доки заклинання триває, або доки ти не обереш інший ефект. Після цього вода протягом раунду повільно заповнює прохід, відновлюючись до нормального рівня.

КОНТРОЛЬ ПОГОДИ

8 рівень, видозміна

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: На себе (8-кілометровий радіус)
Компоненти: С, Т, М (підпалені пахощі і шматочки землі та дерева, змішані з водою)
Тривалість: Концентрація, не довше 8 годин

На час тривалості ти отримуєш контроль над погодою в межах 8 кілометрів від тебе. Для виконання цього заклинання ти повинен знаходитися на відкритому повітрі. Якщо ти опиняєшся в місці, де над головою не буде неба, заклинання одразу ж закінчиться.

Коли ти виконуєш це заклинання, ти змінюєш поточну погоду, яку визначає Майстер в залежності від клімату і пори року. Ти можеш змінити опади, температуру і вітер. Потрібно 1к4 × 10 хвилин, щоб нові умови вступили в силу. Коли нові умови вступлять в силу, ти можеш знову створити нові умови. Коли заклинання закінчується, погода поступово повертається до звичайної.

Змінюючи погоду, знайди поточний стан в таблиці і зміни його на 1 позицію вище або нижче. Змінюючи вітер, можеш змінити його напрямок.

ОПАДИ

Сила	Стан
1	Чисте небо
2	Невелика хмарність
3	Похмуро або густий туман
4	Дощ, град або сніг
5	Проливний дощ, сильний град або заметіль

ПОГОДА

Сила	Стан
1	Нестерпна спека
2	Спека
3	Тепло
4	Прохолодно
5	Холод
6	Арктична холоднеча

ВІТЕР

Сила	Стан
1	Штиль
2	Помірний вітер
3	Сильний вітер
4	Буря
5	Шторм

КОНУС ХОЛОДУ

5 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (невеликий кристалічний або скляний конус)
Тривалість: Миттєва

З твоїх рук виривається хвиля холодного повітря. Усі істоти в 12-метровому конусі повинні зробити кидок рятунку Статури. Істота отримує 8к8 ушкоджень холодом при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху.

Істоти, убиті цим заклинанням, стають замороженими статуями, доки не розтануть.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 5-го.

КОПІЯ

7 рівень, ілюзія

Час виконання: 12 годин
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (сніг або лід в кількості, достатній для створення точної копії істоти; трохи волосся, обрізків нігтів або інших частин тіла цієї істоти, що поміщаються в сніг або лід; і товчений рубін вартістю 1500 зм, яким посипається копія, і який поглинається заклинанням)
Тривалість: Доки не розсіється

Ти створюєш ілюзорну копію звіра або гуманоїда, який знаходиться в межах дистанції весь час, поки виконується заклинання. Копія є частково реальною істотою, створеною з льоду або снігу, і вона може здійснювати вчинки і вести себе як справжня істота. Вона виглядає так само, як оригінал, але у неї тільки половина від максимуму здоров'я, і вона створюється без спорядження. У всьому іншому ілюзія використовує всі параметри істоти-оригіналу, проте при цьому вона являється конструктом.

Копія є дружелюбною по відношенню до тебе і зазначених тобою істот. Вона підкоряється твоїм усними командам, пе-

ресувається і діє відповідно до твоєї волі, а під час бою діє в твій хід. Копія не може навчатися і ставати сильнішою, тому вона ніколи не підвищує рівень і характеристики, і не може відновлювати витрачені магічні слоти. Якщо копія отримає ушкодження, ти можеш відновити її в алхімічній лабораторії, використовуючи рідкісні трави і мінерали вартістю 100 зм за кожну відновлювану одиницю здоров'я.

Копія існує доти, доки її здоров'я не опуститься до 0, після чого вона перетворюється у сніг і миттєво тане. Якщо ти використовуєш це заклинання ще раз, усі існуючі активні копії, створені тобою цим заклинанням, миттєво знищуються.

КОРОНА ШАЛЕНСТВА

2 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Один гуманоїд на твій вибір, якого ти бачиш в межах дистанції, повинен зробити успішний рятунку Мудрості, інакше він стане причарований тобою на час дії заклинання. Доки ціль причарована таким способом, на її голові з'являється вигнута залізна корона, а в очах світиться безумство.

Причарована ціль повинна в кожен свій хід перед пересуванням здійснювати вчинком рукопашну атаку по будь-якій істоті крім себе, яку ти подумки вибираєш. Ціль може діяти в свій хід як зазвичай, якщо ти не вибрав істоту або в межах її досяжності немає інших істот.

У наступні ходи ти повинен вчинком підтримувати контроль над ціллю, інакше заклинання закінчується. Крім того, ціль в кінці кожного свого ходу може здійснювати кидки рятунку Мудрості. У разі успіху заклинання закінчується.

КРАСНОМОВСТВО

8 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: 1 година

Доки заклинання триває, кожен раз, коли ти проводиш перевірку Харизми, ти можеш замінити результат, який випав, числом «15». Крім того, що б ти не говорив, магія, яка перевіряє, чи ти говориш правду, показує, що ти щирий і не брешеш.

КРИЖАНА БУРЯ

4 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 60 метрів
Компоненти: С, Т, М (щіпка пилу і кілька крапель води)
Тривалість: Миттєва

На землю в циліндрі з радіусом 4 метри і висотою 8 метрів, з центром на точці в межах дистанції, падають шматки льоду. Усі істоти в циліндрі повинні зробити кидок рятунку Вправності. Істота отримує 2к8 дробильних ушкоджень і 4к6 ушкоджень холодом при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху.

Град перетворює область впливу у важкопрохідну місцевість до кінця твого наступного ходу.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 рівня або вищого, дробильні ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 4-го.

КРИЖАНА СТІНА

6 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метра
Компоненти: С, Т (невеликий шматочок кварцу)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш стіну з криги на твердій поверхні в межах дистанції. Ти можеш сформувати її у вигляді купола напівсфери або сфери з радіусом до 2 метрів, або ж ти можеш створити плоску поверхню, яка складається з десяти квадратних плит з довжиною ребра 2 метри. Кожна плита повинна бути сусідньою з іншого плитою. Яка б форма не була у стіни, у неї товщина 20 см, і існує вона доти, доки заклинання триває.

Якщо стіна при появі проходить крізь простір істоти, ця істота виштовхується по одну зі сторін стіни і робить кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 10к6 ушкоджень холодом, або половину цих ушкоджень при успіху.

Стіна є предметом, якому можна заподіяти ушкодження і, тим самим, пробити. У кожної 2-метрової плити КО 12 і по 30 здоров'я, а також вразливість до ушкоджень вогнем. Зменшення здоров'я плити до 0 знищує її, і залишає в повітрі область холодного повітря. Істота, яка вперше за хід просувається через цю область холодного повітря, повинна здійснити кидок рятунку Статури. Така істота отримує 5к6 ушкоджень холодом при провалі або половину цих ушкоджень при успіху.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, ушкодження, які завдає стіна при виникненні, збільшуються на 2к6, а ушкодження від проходження через область холодного повітря збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 6-го.

КРИЖАНИЙ ДОТИК

Заговір, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 раунд

Ти створюєш примарну руку скелета в просторі істоти, яка знаходиться в межах дистанції. Здійсни далекобійну атаку заклинанням по істоті, щоб огорнути її могильним холодом. При попаданні ціль отримує 1к8 ушкоджень некротичною енергією, і не може відновлювати здоров'я до початку твого наступного ходу. Увесь цей час рука тримається за ціль.

Якщо ти попадаєш по нежиті, то вона замість цього до кінця твого наступного ходу робить по тобі кидки атак з перешкодою.

Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к8, коли ти досягаєш 5 рівня (2к8), 11 рівня (3к8) і 17 рівня (4к8).

ЛАБІРИНТ

8 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти виганяєш істоту, яку бачиш в межах дистанції, у деміплощину, схожу на лабіринт. Ціль залишається там, доки заклинання триває, або доки вона не знайде вихід. Ціль може вчинком намагатися знайти вихід. Для цього вона здійснює перевірку Інтелекту з СК 20. При успіху вона знаходить вихід, а заклинання закінчується (мінотаври і демони горістро досягають успіху автоматично).

Коли заклинання закінчується, ціль повертається в простір, який вона покинула, або у найближчий вільний простір, якщо тем місце зайняте.

ЛАНЦЮГОВА БЛИСКАВКА

6 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок хутра; шматок бурштину, скла або кристалічний жезл; три срібні шпильки)
Тривалість: Миттєва

Ти створюєш розряд блискавки, який дугою б’є ціль, яку ти бачиш в межах дистанції. Потім три розряди перестрибують з неї на інші цілі, яких може бути не більше трьох, кожна з яких повинна знаходитися в межах 6 метрів від первинної цілі. Ціль може бути істотою або предметом, і може бути ціллю тільки одного розряду. Ціль повинна зробити кидок рятунку Вправності. Ціль отримує 10к8 ушкоджень електрикою при провалі кидка рятунку або половину цих ушкоджень у разі успіху.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, додатковий розряд, який виходить із першої цілі, б’є по одній додатковій цілі за кожен рівень слота вище 6-го.

ЛЕВІТАЦІЯ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (маленька шкіряна петля або шматочок золотого дроту, зігнутий в формі кубка з довгою ніжкою)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Одна вибрана тобою істота або незакріплений (або неутримуваний) предмет, який ти бачиш в межах дистанції, здіймається вертикально на висоту не більше 4 метрів, і залишається висіти там на час тривалості заклинання. Заклинання може змусити левітувати ціль, яка важить не більше 220 кілограм. Незгідна істота, яка зробила успішний кидок рятунку Статури, не підпадає під дію цього заклинання.

Ціль може пересуватись тільки відштовхуючись від твердих предметів і поверхонь (таких як стіни і стеля), а також підтягуючись за них, що дозволяє пересуватись так, як ніби б вони лазили. У свій хід ти можеш змінити висоту цілі на 4 метри в будь-якому напрямку. Якщо ціллю є ти сам, ти можеш частиною пересування рухатися вгору або вниз. В іншому випадку, ти можеш вчинком пересувати ціль, яка повинна залишатися при цьому в межах досяжності заклинання.

Коли заклинання закінчується, якщо ціль все ще знаходиться в повітрі, вона плавно опускається на землю.

ЛЕОМУНДОВА ТАЄМНА СКРИНЯ

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (вишукана скриня, 100x50x50 сантиметрів, створена з рідкісних матеріалів, і вартістю як мінімум 5000 зм, та її копія крихітних розмірів, виготовлена з того ж матеріалу, вартістю як мінімум 50 зм)
Тривалість: Миттєва

Ти ховаєш скриню разом з усім її вмістом на Ефірну Площину. Під час виконання заклинання ти повинен торкатись до скрині та її мініатюрної копії, яка служить матеріальним компонентом для заклинання. Скриня може вміщувати не більше 0.25 кубічних метрів неживої матерії (100 × 50 × 50 сантиметрів).

Доки скриня залишається на Ефірній Площині, ти можеш своїм вчинком доторкнутися до копії, щоб повернути скриню. Вона з’являється у вільному просторі на підлозі в межах 1 метра від тебе. Ти можеш відіслати скриню назад на Ефірну Площину, доторкнувшись вчинком до скрині та її копії.

Через 60 днів з’являється накопичувальний шанс 5 відсотків в день, що ефект заклинання закінчиться. Ефект закінчується, якщо ти виконаєш це заклинання ще раз, якщо копія скрині знищена, або якщо ти закінчиш це заклинання вчинком. Якщо заклинання закінчується, а скриня знаходиться на Ефірній Площині, вона безповоротно втрачається.

ЛЕОМУНДОВА ХАТИНА

3 рівень, втілення (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: На себе (напівсфера з радіусом 2 метри)
Компоненти: С, Т, М (маленька кристалічна бусина)
Тривалість: 8 годин

Над тобою і навколо тебе з’являється купол із силового поля радіусом 2 метри, який залишається нерухомим на весь час існування. Заклинання закінчується, якщо ти залишаєш його область.

Під куполом разом з тобою можуть поміститися дев’ять істот, які не більші Середнього розміру. Заклинання зривається, якщо в його область потрапляє істота більшого розміру або більше дев’яти істот. Істоти та предмети, які знаходилися під куполом, коли ти виконуєш це заклинання, можуть вільно проходити крізь нього. Всі інші істоти і предмети не можуть пройти крізь нього. Заклинання та інші магічні ефекти не можуть сягати під купол і не можуть бути виконані крізь нього. Атмосфера під ним суха і комфортна, хоч би якою була погода зовні.

Доки заклинання триває, ти можеш зробити простір під ним тьмяно освітленим або зануреним у темряву. Купол зовні матовий, будь-якого кольору, але зсередини він прозорий.

ЛІКУВАННЯ РАН

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Істота, до якої ти торкаєшся, відновлює собі кількість здоров'я, рівну 1к8 + модифікатор твоєї базової характеристики. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, лікування збільшується на 1к8 за кожен рівень слота вище 1-го.

ЛЮТИЙ ШТОРМ

9 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Видимість
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

З'являються хмари, що клубочаться з центром на точці, яку ти бачиш, і які поширюються в радіусі 72 метрів. У цій області б'ють блискавки, гримить грім і дме сильний вітер. Усі істоти, які знаходяться під хмарами (на відстані не більше 1000 метрів під хмарою), коли ті з'являються, повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі істота отримує 2к6 ушкоджень звуком і стає приголомшеною на 5 хвилин.

У кожен наступний раунд, під час якого ти підтримуєш концентрацію на цьому заклинанні, гроза у твій хід створює такі ефекти:

Раунд 2. Із хмар випадає кислотний дощ. Усі істоти та предмети під хмарами отримують 1к6 ушкоджень кислотою.

Раунд 3. Ти створюєш шість розрядів блискавок з хмар, які б'ють в шість істот або предметів на твій вибір під хмарами. Істота і предмет не може стати ціллю більш, як однієї блискавки. Вдарена істота має зробити кидок рятунку Вправності. Істота отримує 10к6 ушкоджень електрикою при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху.

Раунд 4. Із хмар випадає град. Усі істоти під хмарами отримують 2к6 дробильних ушкоджень.

Раунд 5-10. Під хмарами вирує сильний вітер і йде мокрий сніг. Місцевість стає важкопрохідною і буде зоною відсутньою видимістю. Усі істоти, які в ній знаходяться, отримують 1к6 ушкоджень холодом. Атаки далекобійною зброєю в цій місцевості неможливі. Вітер і дощ вважаються сильно відволікаючим чинником при концентрації на заклинаннях. І нарешті, пориви сильного вітру (швидкість від 30 до 80 кілометрів за годину) автоматично розсіюють туман, випари і подібні явища, як природного, так і магічного походження.

МАГІЧНА ЗБРОЯ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти торкаєшся до немагічної зброї. Доки заклинання триває, ця зброя стає магічною зброєю з бонусом +1 до кидків атаки і кидків ушкоджень.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, цей бонус збільшується до +2. Якщо ти використовуєш магічний слот 6 рівня або вищого, бонус збільшується до +3.

МАГІЧНА РУКА

Заговір, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 хвилина

У точці, обраній тобою в межах дистанції, з'являється примарна літаюча рука. Рука існує всю тривалість заклинання або доки ти не відпустиш її своїм вчинком. Рука зникає, якщо виявиться далі, як за 6 метрів від тебе, або якщо ти повторно виконаєш це заклинання.

Ти можеш своїм вчинком контролювати руку. Ти можеш за її допомогою маніпулювати предметами, відкривати незачинені двері і контейнери, класти предмети у відкриті контейнери та діставати їх звідти, або виливати вміст посудин. При кожному використанні руки ти можеш пересунути її на 6 метрів. Рука не може здійснювати атаки, активувати магічні предмети і переносити більше 4 кілограм.

МАГІЧНЕ КОЛО

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т, М (свята вода або порошок срібла і заліза, вартістю мінімум 100 зм, які поглинаються заклинанням)
Тривалість: 1 година

Із магічної енергії ти створюєш циліндр з радіусом 2 метри і висотою 4 метри з центром в точці на підлозі, яку ти бачиш в межах дистанції. Там, де циліндр перетинає підлогу або іншу поверхню, з'являються яскраві руни.

Вибери один або кілька видів істот з наступного списку: породження, небожителі, нежить, феї або елементалі. Коло діє на обраних істот наступним чином:

- Істоти не можуть добровільно увійти в циліндр немагічними способами. Якщо істота намагається використовувати телепортацію або міжплощинну подорож, вона повинна спочатку зробити успішний кидок рятунку Харизми.
- Істота робить з перешкодою кидки атак по цілях, які знаходяться в межах циліндра.
- Цілі в циліндрі не можна причарувати, перелякати або зробити одержимими.

При виконанні цього заклинання ти можеш обернути його магію, щоб істоти обраного виду не могли покинути циліндр, а захищені були цілі, які знаходяться зовні.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, його тривалість збільшується на 1 годину за кожен рівень слота вище 3-го.

МАГІЧНЕ ОКО

4 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (хутро кажана)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти створюєш невидиме магічне око в межах дистанції, яке ширяє в повітрі усю тривалість цього заклинання.

Ти подумки сприймаєш зорову інформацію цим оком, у якого нормальний зір і темний зір в межах 6 метрів. Око дивиться у всіх напрямках.

Своїм вчинком ти можеш пересунути око на 6 метрів в будь-якому напрямку. Око може віддалятися від тебе на будь-яку відстань, але не може пройти на інші площини існування. Суцільні перешкоди блокують рух ока, але воно може проходити через отвори діаметром мінімум 25 сантиметрів.

МАГІЧНИЙ ЗАМОК

2 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (золотий пил, вартістю мінімум 25 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Доки не розсіється

Ти торкаєшся до зачинених дверей, вікна, воріт, скрині або іншого входу, і він стає замкненим. Ти і зазначені при виконанні цього заклинання істоти можете без проблем відкривати предмет. Ти можеш також встановити пароль, вимова якого в межах 1 метра від предмета пригнічує заклинання на 1 хвилину. В іншому випадку предмет не відкривається, доки його не зламають, або доки заклинання не розсіють або не пригнітять.

Виконання заклинання *відкривання* на предмет пригнічує магічний замок на 10 хвилин. Предмет, який знаходиться під дією цього заклинання, набагато складніше зламати і відкрити силою; СК виламування і злому таких замків збільшується на 10.

МАГІЧНИЙ КОНТЕЙНЕР

6 рівень, некромантія

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (дорогоцінний камінь, кристал, релікварій або інший прикрашений контейнер, вартістю мінімум 500 зм)
Тривалість: Доки не розсіється

Твоє тіло впадає в кататонічний стан, так як душа покидає його і входить в контейнер, який визначається матеріальним компонентом. Доки твоя душа живе у контейнері, ти сприймаєш своє оточення, як ніби б знаходився в просторі контейнера. Ти не можеш пересуватись та використовувати реакції. Єдиний вчинок, який ти можеш здійснювати, це проектування душі на 20 метрів від контейнера, щоб або повернутися у власне тіло (закінчивши цим заклинання), або спробувати заволодіти тілом іншого гуманоїда.

Ти можеш спробувати заволодіти тілом гуманоїда, який знаходяться в межах 20 метрів від тебе і якого ти бачиш (не можна підкорювати істот, захищених заклинаннями *захист від зла і добра* та *магічне коло*). Ціль повинна зробити кидок рятунку Харизми. При провалі твоя душа переміщається в тіло цілі, а її душа стає замкненою в контейнері. При успіху ціль пручається твоїм спробам оволодіти нею, і ти не можеш повторно намагатися заволодіти нею протягом 24 годин.

Заволодівши тілом істоти, ти починаєш її контролювати. Твої ігрові параметри замінюються параметрами істоти, але ти зберігаєш свої думки і значення Інтелекту, Мудрості і Харизми. Ти зберігаєш переваги від твоїх класових умінь. Якщо у цілі є рівні в класах, ти не можеш використовувати її класові уміння. Тим часом, душа одержимої істоти може сприймати своє оточення з контейнера за допомогою своїх почуттів, але не може пересуватись і не може здійснювати ніяких вчинків. Захопивши тіло, ти можеш вчинком повернутися з нього в контейнер, якщо він знаходиться в межах 20 метрів, повертаючи душу істоти в її тіло. Якщо тіло носія вмирає, доки ти в ньому перебуваєш, істота вмирає, а ти повинен зробити кидок рятунку Харизми з СК свого ж заклинання. При успіху ти повертаєшся в контейнер, якщо він знаходиться в межах 20 метрів. В іншому випадку ти вмираєш.

Якщо контейнер знищується або заклинання закінчується, твоя душа миттєво повертається у твоє тіло. Якщо твоє тіло знаходиться далі, ніж за 20 метрів, або якщо твоє тіло мертве, коли ти намагаєшся в нього повернутися, ти вмираєш. Якщо в контейнері, який був знищений, перебувала душа іншої істоти, ця душа повертається в своє тіло, якщо воно живе і знаходиться в межах 20 метрів. В іншому випадку ця істота вмирає. Коли заклинання закінчується, контейнер знищується.

МАГІЧНИЙ ПОСТРІЛ

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти випускаєш три яскраві магічні постріли. Кожен постріл націлюється на істоту за твоїм вибором, яку ти можеш бачити в межах дистанції. Кожен постріл наносить цілі 1к4 + 1 ушкоджень силовим полем. Усі постріли вистрілюють одночасно і ти сам обираєш, чи вони направлені в одну ціль, чи в різні.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, то воно створює по одному додатковому пострілу за кожен рівень слота вище 1-го.

МАГІЧНИЙ ПРОХІД

6 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 100 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш зв'язані портали для телепортації, які залишаються відкритими на період тривалості. Вибери дві точки на поверхні, які ти бачиш. Одну в межах 2 метрів від себе, а іншу в межах 100 метрів. У кожній точці з'являється круглий портал діаметром 2 метри. Якщо портал повинен відкритися в просторі, зайнятому істотою, заклинання провалюється.

Портали представляють собою двовимірні круги, що світяться, заповнені туманом, парять за кілька сантиметрів над землею і перпендикулярні до обраної тобою точки. Ці кола видно тільки з одного боку (на твій вибір), який і функціонує як портал.

Всі істоти та предмети, які входять в портал, виходять з іншого порталу, як ніби вони були поруч один з одним; проходження крізь портал з неактивного боку не працює. Туман, що заповнює портали, непрозорий, і блокує зір. У свій хід ти можеш бонусним вчинком обернути кільця, щоб активні сторони порталу помінялися місцями з неактивними.

МАГІЧНІ ВУСТА

2 рівень, ілюзія (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок медових сот і порошок нефриту, вартістю мінімум 10 зм, і які поглинаються заклинанням)
Тривалість: Доки не розсіється

Ти вкладаєш в предмет, який знаходиться в межах дистанції, послання, яке буде вимовлено, коли будуть виконані умови. Вибери предмет, який ти бачиш, і який не тримає і не носить інша істота. Промов послання, яке може складатися не більш ніж з 25 слів, хоча його можна вимовляти протягом 10 хвилин. Потім визнач умову, виконання якої змусить заклинання передати твоє послання.

Коли умова буде виконана, на предметі з'являється магічний рот, який зачитує послання твоїм голосом з тією ж самою гучністю. Якщо у обраного тобою предмета є рот, або щось схоже на рот (наприклад, рот статуї), магічний рот з'являється на його місці, і здається, що слова виходять звідти. При виконанні заклинання ти можеш зробити так, що заклинання закінчиться, передавши повідомлення, або ж залишиться активним і буде повторювати повідомлення при кожному спрацюванні умови.

Умова, яка змушує спрацювати передачу послання, може бути як загальною, так і деталізованою, але має ґрунтуватися на зорових або чутних умовах, що відбуватимуться в межах 6 метрів від предмета. Наприклад, ти можеш змусити рот говорити, коли в межах 6 метрів від нього пройде істота, або коли в межах 6 метрів від нього задзвенить срібний дзвіночок.

МАЛЕ ВІДНОВЛЕННЯ

2 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти торкаєшся до істоти і можеш закінчити одну хворобу або один стан, в якому вона знаходиться. Цим станом може бути глухота, отруєння, параліч або сліпота.

МАНТІЯ ХРЕСТОНОСЦЯ

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Від тебе аурою починає виходити свята сила з радіусом 6 метрів, яка пробуджує в дружніх істотах відвагу. Доки заклинання триває, аура пересувається разом з тобою, залишаючись з центром на тобі. Перебуваючи в аурі, всі неворожі істоти (включаючи тебе) при попаданні атакою зброєю завдають додатково 1к4 ушкоджень.

МАСКУВАННЯ

1 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 година

Ти примушуєш себе — включаючи твій одяг, обладунки, зброю та інше майно — виглядати інакше, доки заклинання не скінчиться, або доки ти не закінчиш його передчасно, використавши вчинок. Ти можеш виглядати на 30 сантиметрів вищим або нижчим, а також стати худим, товстим або отримати середню статуру. Ти не можеш змінювати основу тіла, тому у нової форми повинен бути такий же набір кінцівок. У всьому іншому ти сам визначаєш характер ілюзії.

Зміни, викликані цим заклинанням, провалюють перевірку фізичною взаємодією. Наприклад, якщо ти додав до свого спорядження капелюх, предмети будуть проходити крізь нього, а всі, хто до нього доторкнуться, нічого не відчують, або відчують твою голову і волосся. Якщо ти станеш худішим, то рука того, хто до тебе тягнеться, наткнеться на тебе на піддорозі, ще в повітрі.

Для виявлення того, що ти замаскований, істота має вчинком обстежити твою зовнішність і досягти успіху в перевірці Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань.

МАСОВЕ ВСИЛЕННЯ

6 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, М (язик змії і або шматочок медових сот, або крапля солодкого масла)
Тривалість: 24 години

Ти вселяєш певний курс дій (обмежений однією-двома фразами) і магічно впливаєш на дванадцять істот на свій вибір,

яких ти бачиш в межах дистанції, і які можуть чути та розуміти тебе. Істоти, які не можуть бути причаровані, мають імунітет до цього ефекту. Всилення має бути сформовано так, щоб дія була адекватна. Прохання вдарити себе мечем, кинутися на спис, спалити себе, або якось інакше заподіяти собі шкоду скасовують ефект заклинання.

Кожна ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі вона слідує заданому курсу дій. Ці примусові дії можуть тривати всю тривалість заклинання. Якщо всилену діяльність можна виконати за менший термін, заклинання закінчується, коли суб'єкт закінчує доручене завдання. Ти можеш також вказати умову, яка запустить особливу дію під час плину заклинання. Наприклад, ти можеш навіяти групі солдат, щоб вони віддали усі свої гроші першому зустрічному жебракові. Якщо до закінчення ефекту заклинання умова не буде виконана, обрана дія не здійснюється. Якщо ти, або хтось із твоїх супутників завдають ушкодження істоті, яка знаходиться під дією цього заклинання, для цієї істоти це заклинання закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня, тривалість збільшується до 10 днів. Якщо ти використовуєш слот 8 рівня, тривалість збільшується до 30 днів. Якщо ти використовуєш слот 9 рівня, тривалість збільшується до 1 року і 1 дня.

МАСОВЕ ЗЦІЛЕННЯ

9 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Потік цілющої енергії перетікає від тебе до поранених істот. Ти відновлюєш не більш, як 700 здоров'я, розподіленого на твій розсуд між будь-якою кількістю істот, яких ти бачиш в межах дистанції. Істоти, вилікувані цим заклинанням, також зціляються від усіх ефектів, які роблять їх осліпленими або оглухлими, а також від усіх хвороб. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

МАСОВЕ ЛІКУВАННЯ РАН

5 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Хвиля цілющої енергії виходить з точки, обраної тобою в межах дистанції. Вибери до шести істот в сфері з радіусом 6 метрів з центром у цій точці. Усі цілі відновлюють собі здоров'я в кількості, рівній 3к8 + модифікатор твоєї базової характеристики. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, то відновлюється додатково по 1к8 здоров'я за кожен рівень слота вище п'ятого.

МАСОВЕ ЦІЛЮЩЕ СЛОВО

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти вимовляєш слова зцілення, і не більше шести істот на твій вибір, яких ти бачиш в межах дистанції, відновлюють собі здоров'я в кількості, рівній 1к4 + твій модифікатор базової характеристики. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, відновлюється додатково по 1к4 здоров'я за кожен рівень слота вище 3.

МАЯК НАДІЇ

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Це заклинання дарує надію і живучість. Вибери будь-яку кількість істот в межах дистанції. Доки заклинання триває, усі цілі здійснюють кидки рятунку Мудрості і кидки рятунку від смерті з перевагою, а також відновлюють після будь-якого лікування максимально можливу кількість здоров'я.

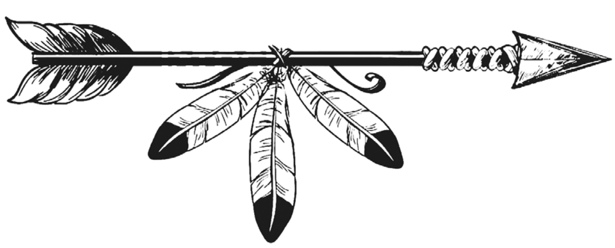
МЕЛЬФОВА КИСЛОТНА СТРІЛА

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (порошок з листя ревеню і шлунок гадюки)
Тривалість: Миттєва

До цілі, яка знаходиться в межах дистанції, спрямовується мерехтлива зелена стріла, яка розлітається бризками кислоти. Здійсни по цілі далекобійну атаку заклинанням. При попаданні ціль одноразово отримує 4к4 ушкоджень кислотою і ще 2к4 ушкоджень кислотою в кінці її наступного ходу. При промаху стріла трохи зачіпає ціль і заподіює половину цих одноразових ушкоджень, а в кінці наступного ходу ціль ушкоджень не отримує.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, ушкодження (і одноразові, і наступні) збільшуються на 1к4 за кожен рівень слота вище 2-го.



МЕТЕОРИТНИЙ ДОЩ

9 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 1500 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Вогняні кулі вдаряються об землю в чотирьох різних точках, які ти бачиш в межах дистанції. Всі істоти в сфері з радіусом 8 метрів з центром на кожній з точок повинні зробити кидок рятунку Вправності. Сфера огинає кути. При провалі істота отримує 20к6 ушкоджень вогнем і 20к6 дробильних ушкоджень, або половину цих ушкоджень при успіху. Істота, яка знаходиться в області двох вибухів отримує ушкодження тільки один раз.

Заклинання заподіює ушкодження предметам і запалює легкозаймисті предмети, які ніхто не тримає і не носить.

МЕЧ МОРДЕНКАЙНЕНА

7 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (мініатюрний платиновий меч з рукояттю і навершнею з міді і цинку, вартістю 250 зм)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш згусток силового поля у формі меча, який літає в межах дистанції. Він існує, доки заклинання триває. Коли меч з'являється, ти робиш рукопашну атаку заклинанням по цілі на твій вибір, яка знаходиться в межах 1 метра від меча. При попаданні ціль отримує 3к10 ушкоджень силовим полем. Доки заклинання триває, ти можеш в кожен свій хід бонусним вчинком пересувати меч на 4 метри у видиме тобою місце, і повторювати цю атаку по тій же самій, або іншій цілі.

МИТЬ

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 хвилина

Доки заклинання триває, кидай к20 в кінці кожного свого ходу. Якщо випаде «11» або вище, ти зникаєш з поточної площини існування та з'являєшся на Ефірній Площині (заклинання провалюється, якщо ти вже знаходишся на цій площині). На початку свого наступного ходу, а також, якщо заклинання закінчиться під час того, як ти перебуваєш на Ефірній Площині, ти повертаєшся у вільний простір на твій вибір, який ти бачиш в межах 2 метрів від місця, із якого ти зник. Якщо в межах дистанції немає вільного простору, ти з'являєшся в найближчому вільному просторі (обраному випадковим чином, якщо є декілька підходящих місць). Ти можеш припинити це заклинання своїм вчинком.

Перебуваючи на Ефірній Площині, ти можеш бачити та чути в межах 12 метрів на площині, з якої прийшов, сприймаючи все у відтінках сірого. Ти можеш впливати тільки на істот, які перебувають на Ефірній Площині, і лише такі істоти можуть впливати на тебе. Істоти, які не перебувають там, не можуть тебе сприймати і взаємодіяти з тобою, якщо у них немає таких можливостей.

МІРАЖ

4 рівень, ілюзія

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: 60 метрів
Компоненти: С, Т, М (камінь, гілка, і шматочок зеленої рослини)
Тривалість: 24 години

Ти змушуєш природну місцевість в межах куба з довжиною ребра 30 метрів, яка знаходиться в межах дистанції, виглядати, звучати і пахнути як інша природна місцевість. Таким чином, поле або дорогу можна зробити схожою на болото, пагорб, розколину або іншу важкопрохідну або непрохідну місцевість. Ставок можна зробити схожим на трав'яну галявину, прірву зробити пологим спуском, а кам'янистий яр — широкою і рівною дорогою. Рукотворні будови, спорядження та істоти в області не змінюють вигляд.

Тактильні відчуття місцевості не змінюються, тому істоти, які входять до неї, швидше за все, зрозуміють, що це обман. Якщо на дотик різниця не очевидна, істота, яка ретельно досліджує ілюзію, може зробити перевірку Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань, щоб виявити обман. Істота, яка здатна розпізнавати ілюзії, бачить напівпрозорий образ, накладений на місцевість.

МІСТИЧНИЙ ЗАРЯД

Заговір, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

По істоті, яка знаходиться в межах дистанції, спрямовується промінь тріскотливої енергії. Здійсни далекобійну атаку заклинанням по цілі. При попаданні ціль отримує 1к10 ушкоджень силовим полем.

На вищих рівнях: Заклинання створює ще один промінь, коли ти досягаєш вищих рівнів: два променя на 5 рівні, три променя на 11 рівні і чотири промені на 17 рівні. Ти можеш направити промені в одну ціль або в різні цілі. Для кожного променя роби окремий кидок атаки.

МІСЯЧНИЙ ПРОМІНЬ

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (кілька насінин місяцесімянника і шматочок опалесцентного польового шпату)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Блідий сріблястий промінь сяє в циліндрі з радіусом 1 метр і висотою 8 метрів з центром у точці в межах дистанції. Доки заклинання триває, циліндр освітлений тьмяним світлом. Коли істота вперше за хід входить у область заклинання або починає там хід, вона огортається примарним полум'ям, яке завдає їй справжнього болю, і вона має зробити кидок рятунку Статури. Вона отримує 2к10 ушкоджень випромінюванням при провалі або половину цих ушкоджень при успіху. Перекидні здійснюють цей кидок рятунку з перешкодою. При провалі вони миттєво при-

ймають свій справжній вигляд, і не можуть приймати інші форми, доки не вийдуть зі світла від заклинання. В кожен наступний після виконання заклинання хід ти можеш своїм вчинком пересувати промінь не більш як на 12 метрів у будь-якому напрямку.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен рівень слота вище 2-го.

МІТКА МИСЛИВЦЯ

1 рівень, віщування

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти вибираєш істоту, яку бачиш у межах дистанції, та іменуєш її своєю здобиччю. Доки заклинання триває, ти завдаєш цій цілі додатково 1к6 ушкоджень кожен раз, коли попадаєш по ній атакою зброєю, і ти робиш з перевагою перевірки Мудрості (Уважності) та Мудрості (Виживання), здійснені для її пошуку. Якщо здоров'я цілі опускається до 0, коли заклинання активне, ти можеш у свій наступний хід бонусним вчинком вибрати ціллю нову істоту.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 або 4 рівня, ти можеш підтримувати концентрацію до 8 годин. Якщо ти використовуєш магічний слот 5 рівня або вищого, ти можеш підтримувати концентрацію до 24 годин.

МОВИ

3 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (маленька глиняна модель зіккурата)
Тривалість: 1 година

Це заклинання дарує істоті, до якої ти торкаєшся, здатність розуміти всі мови, які вона чує. Більш того, коли ціль говорить, усі істоти, які знають хоча б одну мову, і які слухають ціль, здатні розуміти усе, що вона каже.

МОЛИТВА ЗЦІЛЕННЯ

2 рівень, втілення

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Кожна з шести істот на твій вибір, яких ти бачиш в межах дистанції, відновлює кількість здоров'я, рівну 2к8 + модифікатор твоєї базової характеристики. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, лікування збільшується на 1к8 за кожен рівень слота вище 2-го.

МОРОЗНИЙ ПРОМІНЬ

Заговір, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Холодний синьо-білий промінь спрямовується до істоти, яка знаходиться в межах дистанції. Здійсни по цілі далекобійну атаку заклинанням. При попаданні вона отримує 1к8 ушкоджень холодом, а її швидкість до початку твого наступного ходу зменшується на 2 метри.

На вищих рівнях: Ушкодження від виконання цього заклинання збільшуються на 1к8, коли ти досягаєш 5 рівня (2к8), 11 рівня (3к8) і 17 рівня (4к8).

МОТОРОШНИЙ СМІХ ТАШІ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (маленькі тістечка і перо, яким потрібно махати в повітрі)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Доки заклинання триває, істота на твій вибір, яку ти бачиш в межах дистанції, сприймає все неймовірно смішним, і корчиться від сміху. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона падає долілиць, стає недієздатною, і протягом дії заклинання не може встати. Істоти зі значенням Інтелекту 4 і нижчим не потрапляють під дію цього заклинання. В кінці кожного свого ходу, і кожен раз при отриманні ушкоджень, ціль може здійснювати новий кидок рятунку Мудрості. Кидок рятунку відбувається з перевагою, якщо він був викликаний нанесенням ушкоджень. При успішному кидку заклинання закінчується.

НАКАЗ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: 1 раунд

Ти вимовляєш наказ із одного слова істоті, яку бачиш в межах дистанції. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона у свій наступний хід мусить виконувати цей наказ. Заклинання не дає ефекту, якщо ціль — нежить, якщо ціль не розуміє твою мову, або якщо твій наказ їй безпосередньо зашкодить. Нижче описані найтиповіші накази та їх ефекти. Ти можеш віддавати й інші накази. У цьому випадку поведінку цілі визначає Майстер. Якщо ціль не може виконати твій наказ, заклинання закінчується.

Кидай. Ціль упускає з рук усе те, що тримає, і закінчує хід.

Падай. Ціль падає долілиць і закінчує хід.

Підійди. Ціль пересувається ближче до тебе по найкоротшому і самому прямому маршруту, закінчуючи хід, якщо опиняється в межах 1 метра від тебе.

Стій. Ціль не пересувається і не робить ніяких вчинків. Літаюча істота продовжує парити на місці, за умови, що

може це робити. Якщо вона має летіти, щоб не впасти, то пролітає мінімально необхідну відстань.

Тікай. Ціль витрачає хід на те, що просунутись геть від тебе найшвидшим шляхом.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти можеш вплинути на ще одну додаткову істоту за кожен рівень слота вище 1-го. Істоти повинні знаходитися в межах 6 метрів одна від одної, щоб їх можна було обирати цілями.

НАНЕСЕННЯ РАН

1 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Здійсни рукопашну атаку заклинанням по істоті в межах досяжності. При попаданні ціль отримує 3к10 ушкоджень некротичною енергією.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен рівень слота вище 1-го.

НАШЕСТЯ КОМАХ

5 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 60 метрів
Компоненти: С, Т, М (кілька крупинок цукру, трохи зерняток і крапля жиру)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Рій агресивної саранчі заповнює сферу радіусом 4 метри з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції. Сфера огинає кути. Вона існує, доки заклинання триває, а її територія має погану видимість. Простір сфери є важкопрохідною місцевістю.

Коли сфера з'являється, всі істоти, які в ній знаходяться, повинні зробити кидок рятунку Статури. Істота отримує 4к10 колотих ушкоджень при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху. Істоти повинні також здійснити цей кидок рятунку, коли вперше за хід входять в область заклинання, або якщо закінчують там хід.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен рівень слота вище 5-го.

НЕВИДИМЕ ПИСЬМО

1 рівень, ілюзія (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, М (свинцеве чорнило, вартістю мінімум 10 зм, яке поглинаються заклинанням)
Тривалість: 10 днів

Ти пишеш на пергаменті, папері або іншому відповідному матеріалі, і покриваєш його ілюзією, яка існує, доки заклинання триває. Для тебе та усіх істот, зазначених тобою при виконанні заклинання, письмена здаються звичайними, написаними твоєю рукою, і передають той самий сенс, який ти вклав. Для всіх інших письмена здаються написаними на невідомій або магічній мові, яку неможливо прочитати. В якості альтернативи ти можеш змусити письмена поміняти сенс, або зробити так, щоб вони виглядали написаними іншою рукою або іншою мовою, але мова при цьому повинна бути такою, яку ти знаєш.

Якщо заклинання розсіяти, зникає і оригінальний лист, і ілюзія. Істота з істинним зором може прочитати приховане послання.

НЕВИДИМІСТЬ

2 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (вія в смолі)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Істота, до якої ти торкаєшся, стає невидимою до закінчення тривалості заклинання. Усе, що ціль тримає або носить, стає невидимим, доки залишається у неї. Заклинання закінчується на цілі, якщо вона здійснює атаку або виконує заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, ти можеш зробити його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 2-го.

НЕВИЯВНІСТЬ

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (щіпка діамантового пилу, вартістю 25 зм, яким посипається ціль, і яка поглинається заклинанням)
Тривалість: 8 годин

Доки заклинання триває, ціль, до якої ти торкнувся, стає прихована від заклинань школи Віщування. Ціллю може бути згідна істота, місце або предмет, що не перевищує 2 метри ні по одному з лінійних розмірів. Ціль не може стати ціллю магії школи Віщування, та її не сприймають магічні спостережні сенсори.

НЕДУГА

6 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти насилаєш смертельну недугу на істоту, яку бачиш в межах дистанції. Ціль повинна зробити кидок рятунку Статури. У разі провалу вона отримує 14к6 ушкоджень некротичною енергією, або половину цих ушкоджень в разі успіху. Ці ушкодження не можуть опустити здоров'я цілі нижче 1. Якщо ціль провалює кидок рятунку, то на 1 годину максимум її здоров'я зменшується на кількість, рівну цим отриманим ушкодженням некротичною енергією. Усі ефекти, які лікують хвороби, дозволяють достроково повернути цілі її максимум здоров'я.

НЕЗНАЧНА ІЛЮЗІЯ

Заговір, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, М (шматок овечої вовни)
Тривалість: 1 хвилина

Ти створюєш звук або образ предмета в межах дистанції, який існує, доки заклинання триває. Ілюзія також закінчується, якщо ти відпустиш її своїм вчинком або виконаєш це заклинання ще раз.

Якщо ти створюєш звук, його гучність може бути як шепотом, так і криком. Це може бути твій голос, або чийсь інший голос, левиний рев, бій барабанів або будь-який інший звук. Звук звучить всю тривалість заклинання, або ти можеш створювати окремі звуки в різний час, доки заклинання триває.

Якщо ти створюєш образ предмета — наприклад, стілець, відбиток в болоті, або невелику скриню — він повинен поміщатися в куб з довжиною ребра 1 метр. Образ не може видавати звуки, світло, запах або інші сенсорні ефекти. Фізична взаємодія з образом предмета дає зрозуміти, що це ілюзія, тому що крізь нього все проходить наскрізь.

Якщо істота своїм вчинком досліджує звук або образ, вона може зрозуміти, що це ілюзія, зробивши успішну перевірку Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань. Якщо істота розпізнає ілюзію, вона для неї стає прозорою.

НЕЗРИМИЙ СЛУГА

1 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (частина тятиви і шматочок дерева)
Тривалість: 1 година

Це заклинання створює невидиму, безсвідому і безформну силу Середнього розміру, яка виконує віддані тобою прості доручення. Слуга з'являється у вільному просторі на поверхні в межах дистанції. У нього КО 10, 1 очко здоров'я, Сила 2, і він не може атакувати. Якщо його здоров'я опускається до 0, заклинання закінчується.

Один раз в кожен свій хід ти можеш бонусним вчинком віддати команду слузі пройти на 3 метри і зробити маніпуляції з яким-небудь предметом. Слуга може виконувати прості завдання, доступні людині, такі як підношення предметів, чистка, лагодження та складання одягу, розпалювання багаття, подача їжі і розливання вина. Отримавши команду, слуга починає її виконувати, намагаючись з усіх сил, поки не виконає, після чого починає чекати твою наступну команду. Якщо ти віддаєш слузі доручення, через яке той виявиться далі ніж за 12 метрів від тебе, заклинання закінчується.

НЕТЛІННІ ОСТАНКИ

2 рівень, некромантія (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (щіпка солі і по одній мідній монеті на кожне око трупа, які повинні залишатися там весь час, доки заклинання триває)
Тривалість: 10 днів

Ти торкаєшся до трупа або до останків істоти. Доки заклинання триває, ціль захищена від розкладання і не може стати нежиттю. Це заклинання також збільшує обмеження по часу, протягом якого труп можна воскресити, так як дні, проведені під впливом цього заклинання, не враховуються при підрахунку часу з дня смерті для таких заклинань як *оживлення*.

НІСТУЛОВА МАГІЧНА АУРА

2 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (невеликий клапоть шовку)
Тривалість: 24 години

Ти накладаєш ілюзію на істоту або предмет, до якого торкаєшся, щоб заклинання школи Віщування отримували про нього неправдиву інформацію. Ціллю може бути згідна істота або предмет, який не тримає і не носить інша істота. При виконанні цього заклинання вибери один з описаних нижче ефектів або відразу обидва. Ефект триває, доки триває заклинання. Якщо ти виконуєш це заклинання на одну і ту ж істоту або предмет кожен день протягом 30 днів, використовуючи один і той же ефект, ілюзія буде тривати, доки не буде розсіяна.

Хибна аура. Ти змінюєш те, як ціль представляється для заклинань і магічних ефектів, таких як *виявлення магії*, які сканують магічну ауру. Ти можеш змусити немагічний предмет виглядати магічним, магічний предмет змусити виглядати немагічним, або змінити магічну ауру предмета, щоб здавалося, що магія, яка в ньому знаходиться, належить іншій школі магії, обраній тобою. Якщо ти використовував цей ефект на предмет, можеш зробити так, що нова магія буде відразу помітна істоті, яка тримає його в руках.

Маскування. Ти змінюєш те, як ціль представляється для заклинань і магічних ефектів, які визначають вид істот, таких як Божественне чуття паладина та чинник заклинання *символ*. Ти вибираєш вид істоти, і всі заклинання та магічні ефекти будуть вважати, що ціль належить цьому виду або має цей світогляд.

ОБАЧЛИВІСТЬ

6 рівень, втілення

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (твоя статуетка, вирізана зі слонової кістки, прикрашена дорогоцінними каменями вартістю мінімум 1500 зм)
Тривалість: 10 годин

Вибери заклинання 5 рівня або нижчого, яке ти можеш виконувати, яке має час виконання «1 вчинок», і яке може націлюватися на тебе. Ти активуєш це заклинання частиною виконання *обачливості*, витрачаючи один магічний слот для обох, проте ефект підготованого заклинання не проявляється одразу. Цей ефект вступає в силу коли відбудеться певна умова. Ти описуєш цю умову, коли виконуєш обидва заклинання. Наприклад, *обачливість*, виконана у парі з *підводним диханням*, може зробити так, що *підводне дихання* почне діяти тільки тоді, коли ти опинишся у воді.

Підготоване заклинання вступає в дію миттєво після того, як умова вперше буде виконана, хочеш ти того чи ні, і після цього *обачливість* закінчується. Підготоване заклинання надає ефект тільки для тебе, навіть якщо в звичайних обставинах може націлюватися на інших.

Ти можеш використовувати тільки одне заклинання *обачливість* одночасно. Якщо ти виконуєш це заклинання ще раз, ефект попереднього закінчується.

Крім того, *обачливість* також закінчується, якщо матеріальний компонент перестане бути у твоєму розпорядженні.

ОБЕРНЕНЕ ТЯЖІННЯ

7 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 20 метрів
Компоненти: С, Т, М (магнетит і залізні ошурки)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Це заклинання міняє гравітацію в циліндрі з радіусом 10 метрів і висотою 20 метрів з центром у точці в межах дистанції. Всі істоти та предмети, які не прикріплені до поверхні, падають вгору до верхівки циліндра, коли ти виконуєш це заклинання. Істота може зробити кидок рятунку Вправності, щоб схопитися за закріплений предмет, і тим самим уникнути падіння.

Якщо в процесі падіння на шляху зустрічається твердий предмет (такий як стеля), істоти і предмети, які вдарилися об нього, отримують звичайні ушкодження, як від падіння вниз. Якщо істота або предмет досягають верху, ні з чим не зіткнувшись, вони залишаються там, трохи похитуючись, на період тривалості заклинання.

В кінці тривалості заклинання істоти та предмети падають вниз.

ОБЛАДУНКИ МАГА

1 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (шматочок ремісничої шкіри)
Тривалість: 8 годин

Ти торкаєшся до згідної істоти, яка не має обладунків, і на час тривалості заклинання її огортає захисне магічне поле. Базовий КО істоти тепер дорівнює 13 + її модифікатор Вправності. Заклинання закінчується раніше, якщо ціль надягає обладунок, або коли ти своїм вчинком закінчуєш його.

ОБЛАДУНОК АГАТІСА

1 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (чашка води)
Тривалість: 1 година

Тебе оточує захисне магічне поле, яке проявляється у вигляді примарної паморозі, що покрила тебе і твоє спорядження. Ти отримуєш 5 тимчасового здоров'я на період дії заклинання. Якщо істота попадає по тобі рукопашною атакою, доки у тебе є це здоров'я, вона отримує 5 ушкоджень холодом.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, тоді і це тимчасове здоров'я і ушкодження холодом збільшуються на 5 за кожен рівень слота вище 1-го.

ОБЛАСТЬ ІСТИНИ

2 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 10 хвилин

Ти створюєш магічну зону, яка захищає від обману в сфері з радіусом 3 метри з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції. Доки заклинання триває, істота, яка вперше за хід входить в область цього заклинання або починає в ній хід, мусить зробити кидок рятунку Харизми. При провалі істота не може навмисне брехати, перебуваючи в зазначеному радіусі. Ти дізнаєшся, які істоти пройшли кидок рятунку, а які провалили. Істота, яка потрапила під дію цього ефекту, знає про заклинання, і тому може уникати відповідати на питання, на які вона вважала б за краще збрехати. Такі істоти можуть ухилятись від відповіді, доки змушені говорити правду.

ОБПЛУТУВАННЯ

1 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

З точки в межах дистанції на площі квадрата з довжиною сторони в 4 метри виростають чіпкі бур'яни і лози. Доки заклинання триває, ці рослини перетворюють землю в важкопрохідну місцевість. Істоти, які знаходяться в цій області, коли ти виконуєш це заклинання, повинні зробити успішний кидок рятунку Сили, інакше вони стануть оковані рослинами до закінчення дії заклинання. Окована рослинами істота може вчинком здійснювати перевірки Сили проти СК твоїх заклинань. У разі успіху вона звільняється. Коли заклинання закінчується, викликані рослини в'януть.

ОЖИВЛЕННЯ

5 рівень, некромантія

Час виконання: 1 година
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (діамант, вартістю мінімум 500 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Ти повертаєш до життя мертву істоту, до якої торкаєшся, за умови, що вона мертва не довше 10 днів. Якщо душа цієї істоти може возз'єднатися з тілом і хоче цього, істота оживає з 1 здоров'я. Це заклинання також нейтралізує всі отрути та зцілює немагічні хвороби, які були у істоти в момент смерті. Однак це заклинання не знімає магічних хвороб, проклять і подібних ефектів; якщо їх не зняти перед виконанням цього заклинання, вони знову почнуть діяти, коли істота оживе. Це заклинання не може оживити нежить.

Це заклинання зцілює усі рани, але не відновлює втрачені частини тіла. Якщо у істоти відсутні життєво важливі частини тіла — наприклад, голова — заклинання автоматично провалюється.

Повернення до життя — важке випробування. Ціль отримує штраф -4 до всіх кидків атак, кидків рятунку та перевірок характеристик. Кожен раз, коли ціль закінчує тривалий відпочинок, штраф зменшується на 1, поки не зникне повністю.

ОЖИВЛЕННЯ РЕЧЕЙ

5 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

За твоїм наказом оживають предмети. Вибери не більше десяти немагічних предметів в межах дистанції, які ніхто не тримає і не носить. Цілі Середнього розміру вважаються за два предмета, Великі цілі вважаються за чотири предмети, Величезні цілі вважаються за вісім предметів. Оживляти предмети з розміром більше Величезного не можна. Усі цілі оживають і стають істотами під твоїм контролем до закінчення ефекту заклинання або доки їхнє здоров'я не опуститься до 0.

Ти можеш своїм бонусним вчинком подумки віддати наказ істоті, створеній цим заклинанням, якщо вона знаходиться в межах 100 метрів від тебе (якщо ти контролюєш кілька істот, ти можеш віддавати один і той же наказ будь-якій кількості з них одночасно). Ти вирішуєш, який вчинок зробить ця істота і куди вона пересунеться в наступному ходу, або ти можеш віддати загальний наказ, наприклад, охороняти кімнату або коридор. Якщо ти не віддаси команду, істота буде всього лише захищатися від ворогів. Отримавши наказ, істота продовжує його виконувати, доки завдання не буде виконано або вона не помре.

ПАРАМЕТРИ ОЖИВЛЕНОГО ПРЕДМЕТА

Розмір	Здоров'я	КО	Атака	Сил	Впр
Крихітний	20	18	+8 до попадання, ушкодження 1к4 + 4	4	18
Маленький	25	16	+6 до попадання, ушкодження 1к8 + 2	6	14
Середній	40	13	+5 до попадання, ушкодження 2к6 + 1	10	12
Великий	50	10	+6 до попадання, ушкодження 2к10 + 2	14	10
Величезний	80	10	+8 до попадання, ушкодження 2к12 + 1	18	6

Оживлений предмет є конструктом з КО, здоров'ям, атаками, Силою і Вправністю, залежними від його розміру. Його Статура 10, Інтелект і Мудрість 3, а Харизма 1. Його швидкість 6 метрів; Якщо у предмета немає ніг або інших кінцівок, які можна використовувати для пересування, то він отримує швидкість польоту 6 метрів і може парити. Якщо предмет прикріплений до поверхні або більшого предмету, наприклад, це ланцюг, прикріплений до стіни, його швидкість дорівнює 0. Він володіє сліпим зором в радіусі 6 метрів і нічого не бачить поза цим радіусом. Коли здоров'я оживленого предмета опускається до 0, він повертає собі свій звичайний вигляд, а зайві ушкодження переноситься на оригінальний вигляд.

Якщо ти накажеш предмету атакувати, він може зробити одну рукопашну атаку по істоті в межах 1 метра від нього. Він робить розгонисту атаку з бонусом атаки і дробильними ушкодженнями, залежними від його розміру. Майстер може постановити, що цей предмет заподіює рубані або колоті ушкодження.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, ти можеш оживити по два додаткових предмета за кожен рівень слота вище 5-го.

ОМАНА

5 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти стаєш невидимим, і в той же час в тому місці, де ти був, з'являється твій ілюзорний двійник. Двійник існує, доки заклинання триває, але твоя невидимість закінчується, якщо ти атакуєш або виконаєш заклинання. Ти можеш своїм вчинком пересунути свого ілюзорного двійника на відстань, яка вдвічі перевищує твою швидкість, і змусити його жестикулювати, говорити і вести себе так, як тобі хочеться. Ти можеш бачити його очима і чути його вухами, як ніби б ти перебував там, де він. У кожен свій хід ти можеш бонусним вчинком переключатися з його відчуттів на свої, або назад. Доки ти використовуєш його відчуття, ти сліпий та глухий для свого оточення.

ОМАНЛИВА ЗОВНІШНІСТЬ

5 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 8 годин

Це заклинання дозволяє тобі змінювати вигляд будь-якої кількості істот, видимих тобою в межах дистанції. Ти даєш кожній обраної цілі новий, ілюзорний образ. Незгідна ціль може зробити кидок рятунку Харизми, і в разі успіху заклинання на неї не діє.

Це заклинання маскує зовнішній вигляд, а також одяг, обладунки, зброю і спорядження. Ти можеш зробити кожну істоту на 30 сантиметрів нижчою або вищою, і зробити її худої, товстої або звичайної статури. Ти не можеш змінювати тілобудову цілі, так що у неї повинен бути такий же набір кінцівок. У всьому іншому ти сам визначаєш ілюзію. Ти можеш закінчити дію заклинання достроково, використавши вчинок.

Зміни, внесені цим заклинанням, не проходять перевірку фізичним дослідженням. Наприклад, якщо заклинання додасть капелюх до спорядження персонажа, предмети будуть проходити крізь нього, і всі, хто торкнуться до капелюха, або не відчують нічого, або відчують голову і волосся. Якщо ти зробиш себе більш худим, то рука того, хто захоче до тебе доторкнутися, вдариться об тебе, не дійшовши до видимих обрисів.

Істота може використати вчинок, щоб оглянути ціль і зробити перевірку Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань. У разі успіху вона зрозуміє, що вигляд ненатуральний.

ОПІР

Заговір, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (крихітний плащ)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти торкаєшся до однієї згідної істоти. Доки заклинання триває, ціль може один раз кинути к4 і додати число, яке випало, до одного кидка рятунку на свій вибір. Кубик можна кинути до або після кидка рятунку. Після цього заклинання закінчується.

ОТІЛЮКОВА КРИЖАНА СФЕРА

6 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 60 метрів
Компоненти: С, Т, М (маленька кришталева куля)
Тривалість: Миттєва

Куля холодної енергії злітає з твоїх пальців і спрямовується до точки на твій вибір в межах дистанції, де вибухає сферою з радіусом 12 метрів. Всі істоти в цій області повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі істота отримує 10к6 ушкоджень холодом. При успіху вона отримує половину цих ушкоджень.

Якщо куля потрапляє у воду або рідину, яка складається в основному з води (виключаючи водних істот), вона заморожує рідину на глибину 15 сантиметрів в межах квадрата з довжиною сторони 6 метрів. Лід існує 1 хвилину. Істоти, які плавали по поверхні замороженої води, стають оковані льодом. Окована істота може своїм вчинком здійснювати перевірки Сили проти СК твоїх заклинань, щоб вивільнитися.

Якщо хочеш, можеш не кидати кулю після виконання цього заклинання. В цьому випадку у твоїй руці з'являється маленька прохолодна кулька розміром зі снаряд для пращі. У будь-який час ти або істота, якій ти віддаси цю кульку, може кинути її рукою (дистанція 8 метрів) або з пращі (звичайна дистанція пращі). При зіткненні вона вибухає з тим же ефектом, що і при звичайному використанні цього заклинання. Ти можеш знищити кульку, не підриваючи її. Через 1 хвилину, якщо кулька ще не вибухнула, вона вибухає.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 6-го.

ОТІЛЮКОВА ПРУЖНА СФЕРА

4 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (півсферичний шматочок чистого кристала і така ж за розмірами півсфера з гуміарабіки)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Сфера з мерехтливої сили оточує істоту або предмет з розміром не більше Великого, який знаходиться в межах дистанції. Незгідна істота має зробити кидок рятунку Вправності. При провалі істота оточується сферою на час тривалості заклинання.

Ніщо — ні фізичні предмети, ні енергія, ні ефекти інших заклинань — не можуть проходити через цей бар'єр, як всередину, так і назовні, хоча істота в сфері може дихати нормально.

Сфера володіє імунітетом до всіх видів ушкоджень, і істота або предмет, який є всередині, не може отримувати ушкодження від атак і ефектів, які надходять зовні, але так само істота, яка знаходиться в сфері, не може завдавати ушкоджень нічому, що знаходиться зовні. Сфера нічого не важить, і вона досить велика, щоб вмістити істоту або предмет. Оточена істота може вчинком штовхати стіни сфери і таким чином пересуватись зі швидкістю, зменшеною вдвічі. Точно так само, сферу можуть підняти і переносити інші істоти. Заклинання *розпад*, націлене на сферу, знищує її, не завдаючи шкоди тому, що знаходиться всередині.

ОТРУЙНІ БРИЗКИ

Заговір, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти простягаєш руку до істоти, яку бачиш в межах дистанції, і випускаєш з долоні клуби токсичного газу. Ця істота має зробити успішний кидок рятунку Статури, інакше вона отримає 1к12 ушкоджень отрутою.

Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к12, коли ти досягаєш 5 рівня (2к12), 11 рівня (3к12) і 17 рівня (4к12).

ОХОРОНА

6 рівень, огородження

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (запалені пахощі, трохи сірки і масла, зав'язана вузлом тятива, трохи крові бурого вахлая і маленький срібний жезл, вартістю мінімум 10 зм)
Тривалість: 24 години

Ти створюєш захист, який охороняє 225 квадратних метрів підлоги (квадрат з довжиною сторони 15 метрів, сто квадратів 1 × 1 метр або двадцять п'ять квадратів з довжиною сторони 2 метри). Область охорони може бути до 4 метрів у висоту і може мати будь-яку форму. Ти можеш захистити кілька поверхів фортеці, поділивши їх на частини, за умови, що під час виконання цього заклинання ти можеш туди потрапити. При виконанні заклинання ти можеш вказати тих, хто не буде потрапляти під дію одного або всіх обраних тобою ефектів. Ти можеш також вказати пароль, вимова якого дарує імунітет до цих ефектів.

Заклинання охорона створює в області охорони наступні ефекти:

Двері. Всі двері в області охорони закриваються магією, як ніби вони були закриті заклинанням *магічний замок*. Крім того, ти можеш покрити до десяти дверей ілюзією (еквівалентною функції «образ предмета» заклинання *незначна ілюзія*), змушуючи їх виглядати як гладка стіна.

Коридори. Коридори заповнюються туманом, що робить таку місцевість з відсутньою видимістю. Крім того, на кожному перехресті або розвилці, де є вибір напрямку, є 50% шанс того, що істота (але не ти) буде вважати, що йде в бік, протилежний тому, в який вона насправді прямувала.

Сходи. Усі сходи в області охорони від верху до низу заповнюються павутиною, як від заклинання *павутина*. Павутинки відновлюються через 10 хвилин, якщо їх спалять або розріжуть, коли заклинання *охорона* ще триває.

Інші ефекти заклинання. Ти можеш додати до області охорони один з наступних ефектів:

- Помісти *танцюючі вогники* в чотири коридори. Ти можеш задати просту послідовність, яку вогники будуть виконувати, доки активне заклинання *охорона*.
- Помісти *чарівне мовлення* в два місця.
- Помісти *смердючу хмару* в два місця. Випари з'являються у зазначених тобою місцях; вони повертаються через 10 хвилин, якщо розсіються вітром, якщо заклинання *охорона* ще буде активне.
- Помісти постійний *порив вітру* в один коридор або кімнату.
- Помісти *всилення* в одне місце. Вибери область з розміром не більшим від квадрата 1 × 1 метр, і всі істоти, які входять в цю область або проходять по ній, подумки сприймають це *всилення*.

Уся область *охорони* випромінює магію. *Розсіювання магії*, виконане на конкретний ефект, у разі успіху усуває тільки цей ефект. Ти можеш зробити цю магію постійною, якщо виконуєш це заклинання кожен день протягом одного року.

ОХОРОННИЙ ЗВ'ЯЗОК

2 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (пара платинових кілець, вартістю мінімум 50 зм кожне, які ти з ціллю повинен носити на час тривалості заклинання)
Тривалість: 1 година

Це заклинання захищає згідну істоту, до якої ти торкаєшся, і створює між вами містичний зв'язок. Доки ціль знаходиться в межах 12 метрів від тебе, вона отримує бонус +1 до КО і кидків рятунку, а також опір до всіх видів ушкоджень. Крім того, кожен раз, коли вона отримує ушкодження, ти отримуєш таку ж кількість ушкоджень.

Це заклинання закінчується, якщо твоє здоров'я опускається до 0 або якщо відстань між тобою і ціллю стає більше 12 метрів. Воно також закінчується, якщо це заклинання виконати повторно на одну з пов'язаних ним істот. Ти також можеш своїм вчинком закінчити це заклинання.

ОЧИЩЕННЯ ЇЖІ ТА ПИТТЯ

1 рівень, видозміна (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Вся немагічна їжа і пиття в межах сфери з радіусом 1 метра з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції, очищається і позбавляється від отрут і хвороб.

ПАВУТИНА

2 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок павутини)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти створюєш масу густої і клейкої павутини в точці на твій вибір в межах дистанції. Павутина заповнює куб з довжиною ребра 4 метри на час тривалості заклинання. Павутина є важкопрохідною місцевістю та місцевістю з поганою видимістю.

Якщо павутина не приєднана до двох міцних структур (таким як стіни або дерева) і не розкладена по підлозі, стіні або стелі, створена павутина опадає сама, і заклинання закінчується на початку твого наступного ходу. Павутина, розкладена по плоскій поверхні, має товщину 1 метр.

Кожна істота, яка починає хід в павутині, або яка потрапляє в неї у свій хід, повинна здійснити кидок рятунку Вправності. При провалі істота стає окованою, доки залишається в павутині, або доки не вирветься.

Істота, окована павутиною, може вчинком здійснити перевірку Сили проти СК твоїх заклинань. У разі успіху вона перестає бути окованою.

Павутина дуже легкозаймиста. Будь який 1-метровий куб павутини, до якого торкнувся вогонь, згорає за 1 раунд, завдаючи 2к4 ушкоджень вогнем всім істотам, які починають хід у вогні.

ПАВУЧЕ ЛАЗІННЯ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (крапля бітуму і павук)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Доки заклинання триває, одна згідна істота, до якої ти торкаєшся, отримує можливість пересуватись вгору, вниз і вздовж вертикальних поверхонь, а також по стелях, залишаючи руки вільними. Ціль також отримує швидкість лазіння, рівну швидкості її ходьби.

ПАДІННЯ ПІРЇНКОЮ

1 рівень, видозміна

Час виконання: 1 реакція, яку ти здійснюєш, коли ти або істота в межах 12 метрів від тебе починає падати
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, М (невелике перо або шматочок пуху)
Тривалість: 1 хвилина

Вибери не більше п'яти падаючих істот в межах дистанції. До закінчення дії заклинання їхня швидкість падіння зменшується на 12 метрів за раунд. Якщо така істота приземлиться до закінчення заклинання, вона не отримує ушкодження від падіння та може приземлитися на ноги, і тоді дія заклинання на ній закінчується.

ПАЛЮЧІ ПРОМЕНІ

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти створюєш три палючі промені і направляєш їх на цілі, які перебувають в межах дистанції. Це може бути одна або декілька цілей. Для кожного променя зроби далекобійну атаку заклинанням. При попаданні ціль отримує 2к6 ушкоджень вогнем.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, то ти створюєш по одному додатковому променю за кожен рівень слота вище 2-го.

ПЕКЕЛЬНА ВІДПЛАТА

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 реакція, яку ти здійснюєш у відповідь на отримання ушкоджень від істоти, яку ти бачиш в межах 12 метрів від себе
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти вказуєш пальцем, і істота, яка завдала тобі ушкодження, миттєво оточується полум'ям. Істота має зробити кидок рятунку Вправності. Вона отримує 2к10 ушкоджень вогнем при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен рівень слота вище 1-го.

ПЕРЕДБАЧЕННЯ

9 рівень, віщування

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (пір'їна сойки)
Тривалість: 8 годин

Ти торкаєшся до згідної істоти і даруєш їй обмежену здатність бачити найближче майбутнє. Доки заклання триває, його ціль неможливо застати зненацька і вона отримує перевагу на кидки атак, перевірки характеристик і кидки рятунку. Крім того, усі інші істоти отримують перешкоду на свої кидки атак, направлені на ціль в період тривалості цього заклинання.

Заклинання обривається, якщо ти виконуєш його ще раз до завершення його тривалості.

ПЕРЕДВІСТЯ

2 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (особливі палички, кості або фігурки з мітками, вартістю як мінімум 25 зм)
Тривалість: Миттєва

Підкидаючи інкрустовані камінням палички, драконівські кісточки, розкладаючи карти або використовуючи інші інструменти для ворожби, ти отримуєш передвістя від потойбічної сутності про результати особливого вчинку, який ти плануєш зробити протягом наступних 30 хвилин. Майстер вибирає одне з наступних можливих передвість:

- *Благо*, для хороших результатів
- *Горе*, для поганих результатів
- *Благо і горе*, для результатів, одночасно хороших і поганих
- *Ніщо*, для результатів, які і не хороші, і не погані

Заклинання не приймає до уваги обставини, які здатні змінити результат, такі як виконання додаткових заклинань або втрату чи приєднання супутників. Якщо ти виконуєш це заклинання кілька разів до завершення тривалого відпочинку, існує накопичувальний шанс 25 відсотків за кожне використання, починаючи з другого, що ти отримаєш випадкову відповідь. Майстер робить цей кидок приховано.

ПІДВОДНЕ ДИХАННЯ

3 рівень, видозміна (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (очеретина або соломинка)
Тривалість: 24 години

Це заклинання дарує на час своєї тривалості не більш, як десятьом істотам, яких ти бачиш в межах дистанції, здатність дихати під водою. Ці істоти зберігають і звичайне дихання.

ПІДКОРЕННЯ

5 рівень, причарування

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: 30 днів

Ти підкореюш своїй волі істоту, яку бачиш в межах дистанції, змушуючи її надати якусь послугу або навпаки, не робити чого-небудь. Якщо істота може тебе зрозуміти, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона стане причарована тобою на час тривалості заклинання. Доки істота причарована тобою, вона отримує 5к10 ушкоджень психічною енергією кожен раз, коли діє всупереч твоїм інструкціям, але не частіше ніж один раз на день. Істота, яка не здатна тебе зрозуміти, не потрапляє під дію цього заклинання.

Ти можеш віддати причарованій істоті будь-яку команду, крім тієї, що однозначно буде самогубною. Якщо ти віддаси таку команду, заклинання закінчується. Ти можеш закінчити заклинання передчасно своїм вчинком. *Зняття прокляття*, *вище відновлення* і *бажання* теж здатні закінчити його.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або 8 рівня, його тривалість дорівнює до 1 року. Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 9 рівня, заклинання триває, поки не буде закінчено одним зі згаданих вище заклинань.

ПІДКОРЕННЯ ЗВІРА

4 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти намагаєшся взяти під контроль звіра, якого бачиш в межах дистанції. Звір повинен зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше він стане причарований тобою на час тривалості заклинання. Якщо ти або твої союзники б'єтесь з ним, він робить цей кидок рятунку з перевагою.

Доки звір причарований, ти володієш із ним телепатичним зв'язком, при умові що ви обоє перебуваєте на одній площині існування. За допомогою цього зв'язку ти можеш віддавати йому команди, поки перебуваєш у свідомості (вчинок при цьому не використовується), і він повинен буде їх виконувати. Ти можеш вказати загальну дію, таку як «атакуй цю істоту», «біжи звідси» або «принеси це». Якщо істота виконує наказ і не отримує подальших вказівок від тебе, вона в міру своїх сил обороняється і захищає себе.

Ти можеш свої вчинком захопити повний контроль над ціллю. До кінця твого наступного ходу ця істота робить тільки вибрані тобою дії, і не робить нічого, чого ти їй не дозволяєш. В цей час ти можеш змушувати істоту здійснювати реакції, але при цьому ти витрачаєш і свою реакцію також. Кожен раз, коли ціль отримує ушкодження, вона робить новий кидок рятунку Мудрості від цього заклинання. У разі успіху заклинання закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання витрачаючи магічний слот 5 рівня, концентрацію можна підтримувати до 10 хвилин. Якщо ти виконуєш це заклинання витрачаючи магічний слот 6 рівня, концентрацію можна підтримувати до 1 години. Якщо ти виконуєш це заклинання витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, концентрацію можна підтримувати до 8 годин.

ПІДКОРЕННЯ ОСОБИ

5 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти намагаєшся взяти під контроль гуманоїда, якого бачиш в межах дистанції. Він повинен зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше стане причарований тобою на час тривалості заклинання. Якщо ти або твої союзники б'єтесь з ним, він робить цей кидок рятунку з перевагою.

Доки гуманоїд причарований, ти володієш із ним телепатичним зв'язком, при умові, що ви обоє перебуваєте на одній площині існування. За допомогою цього зв'язку ти можеш віддавати йому команди, доки перебуваєш при свідомості (вчинок при цьому не використовується), і він повинен буде їх виконувати. Ти можеш вказати загальну дію, таку як «атакуй цю істоту», «біжи звідси» або «принеси це». Якщо істота виконує наказ і не отримує подальших вказівок від тебе, вона в міру своїх сил обороняється і захищає себе.

Ти можеш використати свій вчинок, щоб захопити повний контроль над ціллю. До кінця твого наступного ходу ця істота робить тільки вибрані тобою дії, і не робить нічого, чого ти їй не дозволяєш. В цей час ти можеш змушувати істоту здійснювати реакції, але при цьому ти витрачаєш і свою реакцію також. Кожен раз, коли ціль отримує ушкодження, вона робить новий кидок рятунку Мудрості від цього заклинання. У разі успіху заклинання закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання витрачаючи магічний слот 6 рівня, концентрацію можна підтримувати до 10 хвилин. Якщо ти виконуєш це заклинання витрачаючи магічний слот 7 рівня, концентрацію можна підтримувати до 1 години. Якщо ти виконуєш це заклинання витрачаючи магічний слот 8 рівня або вищого, концентрацію можна підтримувати до 8 годин.

ПІДКОРЕННЯ ЧУДОВИСЬКА

8 рівень, причарування

Час виконання: 1вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти намагаєшся взяти під контроль істоту, яку бачиш в межах дистанції. Вона повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше стане причарована тобою на час тривалості заклинання. Якщо ти або твої союзники б'єтесь з ним, він робить цей кидок рятунку з перевагою.

Доки істота причарована, ти володієш з нею телепатичним зв'язком, при умові, що ви обоє перебуваєте на одній площині існування. За допомогою цього зв'язку ти можеш

віддавати їй команди, доки перебуваєш при свідомості (вчинок при цьому не використовується), і вона повинна буде їх виконувати. Ти можеш вказати загальну дію, таку як «атакуй цю істоту», «біжи звідси» або «принеси це». Якщо істота виконує наказ і не отримує подальших вказівок від тебе, вона в міру своїх сил обороняється і захищає себе.

Ти можеш використати вчинок, щоб захопити повний контроль над ціллю. До кінця твого наступного ходу ця істота робить тільки вибрані тобою вчинки, і не робить нічого, чого ти їй не дозволяєш. В цей час ти можеш змушувати істоту здійснювати реакції, але при цьому ти витрачаєш і свою реакцію також. Кожен раз, коли ціль отримує ушкодження, вона робить новий кидок рятунку Мудрості від цього заклинання. У разі успіху заклинання закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання витрачаючи магічний слот 9 рівня, концентрацію можна підтримувати до 8 годин.

ПІДМОГА

2 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 1.5 кілометра
Компоненти: С, Т, М (полоска білої тканини)
Тривалість: 8 годин

Твоє заклинання наділяє союзників стійкістю та рішучістю. Вибери не більше трьох істот в межах дистанції. На час тривалості максимум здоров'я та поточне здоров'я усіх цілей збільшується на 5.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, то здоров'я цілей збільшується ще на 5 за кожен рівень слота вище 2-го.

ПІТЬМА

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, М (хутро кажана і або крапля дьогтю, або шматочок вугілля)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

З точки, обраної тобою в межах дистанції, розповзається магічна темрява сферою з радіусом 3 метри. Темрява огинає кути. Істоти з темним зором не можуть бачити крізь цю темряву, а немагічне світло не може її освітити. Якщо обрана тобою точка знаходиться на предметі, який ти тримаєш або носиш, темрява виходить із предмета та пересувається разом з ним. Якщо повністю накрити джерело темряви непрозорим предметом, наприклад, чашею або шоломом, темрява буде заблокована. Якщо частина області цього заклинання накриває область світла, створеного заклинанням із рівнем не вище 2, то заклинання, яке створило світло, розсіюється.

ПЛОЩИННИЙ ЗВ'ЯЗОК

5 рівень, огородження

Час виконання: 1 година
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (ювелірна прикраса, вартістю мінімум 1000 зм, яка поглинається заклинанням)
Тривалість: 24 години

За допомогою цього заклинання ти можеш спробувати підкорити породження, небожителя, фею або елементаля. Істота має перебувати в межах дистанції весь період виконання заклинання (зазвичай для цього істота призивається в центр вивернутого магічного кола). В кінці виконання заклинання ціль повинна зробити кидок рятунку Харизми. При провалі вона повинна служити тобі, доки заклинання триває.

Якщо істота була викликана або створена іншим заклинанням, то тривалість того заклинання збільшується, щоб збігатися з тривалістю цього заклинання. Підлегла істота має виконувати твої інструкції. Ти можеш наказати їй супроводжувати тебе у пригоді, охороняти місце, або передати послання. Істота виконує твої інструкції буквально, і якщо вона ворожа по відношенню до тебе, вона буде шукати можливість нашкодити тобі.

Якщо істота виконає твої інструкції до того, як заклинання закінчується, вона відправляється до тебе, щоб повідомити про це, при умові, що ви обоє перебуваєте на одній площині існування. Якщо ви перебуваєте на різних площинах, вона повертається до місця, де ти підкорив її, та залишається там, доки заклинання не скінчиться.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот вищого рівня, тривалість збільшується до 10 днів при використанні слота 6 рівня, до 30 днів при використанні слота 7 рівня, до 180 днів при використанні слота 8 рівня, і 1 року 1 дня при використанні слота 9 рівня.

ПЛОЩИННИЙ ПЕРЕХІД

7 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (роздвоєний металевий прут, вартістю як мінімум 250 зм, настроєний на конкретну площину існування)
Тривалість: Миттєва

Ти і не більше восьми згідних істот, які взялися в колі за руки, телепортуєтесь на іншу площину існування. Ти можеш вказати в загальних рисах точку прибуття, наприклад, Мідне місто на Стихійній Площині Вогню або палац Диспатера на другому рівні Дев'яти Пекел, і ти з'явишся біля цього місця. Наприклад, якщо ти хотів опинитися в Мідному місті, ти можеш прибути на Сталеву вулицю, перед Брамою попелу, або опинитися посеред Моря Вогню, на вибір Майстра.

В якості альтернативи, якщо ти знаєш послідовність знаків кола телепортації на іншій площині існування, це заклинання може телепортувати тебе в це коло. Якщо коло телепортації занадто мале для переносимої кількості істот,

вони з'являються в найближчому вільному просторі поряд з колом.

Ти можеш використовувати це заклинання, щоб відправляти у вигнання незгідних істот на іншу площину. Вибери істоту в межах досяжності та зроби по ній рукопашну атаку заклинанням. При попаданні істота має зробити кидок рятунку Харизми. Якщо істота його провалює, вона телепортується у випадковим чином вибране місце на обраній тобою площині існування. Телепортована таким способом істота повинна буде самостійно знайти дорогу на твою поточну площину існування.

ПЛОЩИННИЙ СОЮЗНИК

6 рівень, виклик

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти просиш позаземну сутність допомогти тобі. Сутність повинна бути відома тобі: це може бути бог, одвічність, демонічний володар або інша сутність космічного масштабу.

Ця сутність посилає тобі свого вірного небожителя, елементаля або породження, створюючи його у вільному просторі в межах дистанції. Якщо ти знаєш ім'я конкретної істоти, ти можеш вимовити його в момент виконання заклинання, щоб попросити надіслати саме її, але ти все одно можеш отримати іншу істоту (на вибір Майстра). Коли істота з'являється, вона не зобов'язана щось робити. Ти можеш просити її виконати послугу в обмін на якусь плату, але вона не зобов'язана погоджуватися. Послуга може бути як проста (переліт над прірвою, допомога в битві), так і складна (стеження за ворогом, захист під час дослідження підземелля). Для укладення угоди ти повинен мати можливість якось спілкуватися з істотою.

Плата може бути різною. Небожитель може зажадати пожертвування золота або магічних предметів для храму, а породження може вимагати жертвоприношення істоти або скарби в дар. Деякі істоти можуть обмінювати свої послуги на твої послуги. Зазвичай завдання, тривалість якого можна виміряти хвилинами, коштує по 100 зм за хвилину. Завдання, яке вимірюється годинами, коштує 1000 зм за годину. Завдання, яке вимірюється днями (не більше 10 днів) вимагає 10,000 зм за кожен день. Майстер може коригувати розмір оплати, ґрунтуючись на обставинах, в яких ти використовуєш це заклинання. Якщо завдання пов'язане з характером істоти, оплата може бути зменшена удвічі або взагалі усунена. Безпечні завдання зазвичай вимагають половину оплати, а особливо небезпечні доручення можуть вимагати збільшеної нагороди.

Істоти рідко погоджуються на самогубні завдання. Виконавши доручення, або після обумовленого терміну істота повертається на свою домашню площину після звітування тобі, якщо це не суперечить завданню і взагалі можливо. Якщо ви не зійшлися в ціні, істота миттєво повертається на домашню площину. Істота, якій доручено увійти до складу твого загону, вважається його членом, і отримує свою частку Досвіду.

ПОВІДОМЛЕННЯ

Заговір, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (шматочок мідного дроту)
Тривалість: 1 раунд

Ти вказуєш пальцем на істоту, яка знаходиться в межах дистанції, і шепочеш послання. Ціль (і тільки ціль) чує його, і може відповісти шепотом, який почуєш лише ти. Ти можеш виконувати це заклинання крізь тверді перешкоди, якщо ти знайомий із ціллю та знаєш, що вона знаходиться за бар'єром. Магічна тиша, 30 сантиметрів каменю, 3 сантиметри звичайного металу, тонкий лист свинцю або 1 метр дерева блокують заклинання. Заклинання не зобов'язане йти по прямій лінії, і може огинати кути і проходити через отвори.

ПОВСТАЛИЙ ТРУП

3 рівень, некромантія

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т, М (крапля крові, шматочок плоті і щіпка кісткового пилу)
Тривалість: Миттєва

Це заклинання створює нежить, яка буде тобі служити. Вибери купу кісток або труп гуманоїда Середнього або Маленького розміру в межах дистанції. Твоє заклинання наділяє ціль мерзенною подобою життя, роблячи з неї істоту-нежить. Ціль стає скелетом, якщо ти вибрав кістки, або зомбі, якщо ти вибрав труп (параметри є у Майстра). У кожен свій хід ти можеш своїм бонусним вчинком подумки віддати наказ істоті, створеній цим заклинанням, якщо вона знаходиться в межах 12 метрів від тебе (якщо ти контролюєш кілька істот, ти можеш віддавати один і той же наказ будь-якій кількості з них одночасно). Ти вирішуєш, який вчинок зробить ця істота, і куди вона просунеться в наступному ходу, або ти можеш віддати загальний наказ, наприклад, охороняти кімнату або коридор. Якщо ти не віддаси команду, істота буде всього лише захищатися від ворогів. Отримавши наказ, істота продовжує його виконувати, поки завдання не буде виконано.

Істота знаходиться під твоїм контролем 24 години, після чого перестає слухатися команд. Для підтримки контролю ще на 24 години ти повинен виконати це заклинання на неї ще раз до закінчення 24-годинного періоду. Таке виконання заклинання тільки підтримує контроль над вже створеними істотами, кількість яких не може бути більше чотирьох, і не оживляє нових.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, ти оживляєш або продовжуєш контроль над двома додатковими істотами за кожен рівень слота вище 3-го. Для кожної створюваної істоти потрібна окрема купа кісток або труп.

ПОДОРОЖ ЧЕРЕЗ РОСЛИНИ

6 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 раунд

Це заклинання створює магічний зв'язок між неоживленою рослиною з розміром не менше Великого, яка знаходиться в межах дистанції, та іншою рослиною, яка знаходяться на будь-якій відстані на тій же площині існування. Ти повинен до цього хоча б раз побачити або торкнутись до рослини, яка служить місцем призначення. Доки заклинання триває, усі істоти можуть входити в цільову рослину і виходити з рослини, яка служить місцем призначення, використавши всього 1 метр пересування.

ПОКРАЩЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИКИ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (хутро або перо звіра)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти торкаєшся до істоти та покращуєш її за допомогою магії. Вибери один із наступних ефектів; ціль отримує цей ефект, доки заклинання триває.

Ведмежа витривалість. Ціль робить з перевагою перевірки Статури. Вона також отримує 2к6 тимчасового здоров'я, яке зникає в кінці заклинання.

Котяча спритність. Ціль робить з перевагою перевірки Вправності. Крім того, вона не отримує ушкодження від падіння з висоти 10 метрів або менше, якщо вона дієздатна.

Лисяча хитрість. Ціль робить з перевагою перевірки Інтелекту.

Орлина велич. Ціль робить з перевагою перевірки Харизми.

Сила бика. Ціль робить з перевагою перевірки Сили, а її вантажопідйомність подвоюється.

Совина мудрість. Ціль робить з перевагою перевірки Мудрості.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, ти можеш зробити його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 2-го.

ПОЛІМОРФ

4 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (кокон гусениці)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Це заклинання надає новий вигляд істоті, яку ти бачиш в межах дистанції. Незгодна істота має зробити кидок рятунку Мудрості, щоб уникнути ефекту. Перекидні автоматично досягають успіху в цьому кидку рятунку. Це заклинання не може подіяти на ціль, у якої 0 здоров'я. Ефект такої трансформації триває, доки тримає заклинання, або доки здоров'я цілі не опуститься до 0, або доки вона не помре.

Новий вигляд може належати звірові, чий ПН не перевищує ПН цілі (або рівень цілі, якщо у неї немає показника небезпечності). Ігрові параметри цілі, включаючи показники ментальних здібностей, замінюються параметрами обраного звіра. У цілі залишається світогляд і характер. Ціль приймає здоров'я нового вигляду. При поверненні в природний вигляд кількість її здоров'я буде такою ж, як до перетворення. Якщо вона повертається в свій вигляд від того, що її здоров'я опустилося до 0, то усі зайві ушкодження переносяться на її природний вигляд. Якщо зайві ушкодження не опускають здоров'я природного вигляду істоти до 0, вона не втрачає свідомість.

Дії істоти в новому вигляді обмежені тими, що доступні йому, і вона не може говорити, виконувати заклинання і проводити інші дії, які вимагають рук або мови. Спорядження цілі зливається з її новим виглядом. Істота не може активувати, використовувати, надягати або отримувати якісь інші переваги від свого спорядження.

ПОЛІТ

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (перо з крила будь-якого птаха)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти торкаєшся до згідної істоти. На період тривалості заклинання ціль отримує швидкість польоту 12 метрів. Коли заклинання закінчується, ціль падає, якщо все ще перебуває в польоті та нічим не може зупинити падіння.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, ти можеш обрати його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 3-го.

ПОЛУМ'ЯНА КАРА

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Коли ти наступного разу попадеш по істоті атакою рукопашною зброєю, доки це заклинання триває, твоя зброя спалахує яскравим білим світлом, і атака заподіює цілі додатково 1к6 ушкоджень вогнем та підпалює її. Доки заклинання триває, ціль на початку кожного свого ходу повинна здійснювати кидок рятунку Статури. При провалі вона отримує 1к6 ушкоджень вогнем. При успіху заклинання закінчується.

Якщо ціль або істота, яка знаходиться в межах 1 метра від неї, витратить вчинок на гасіння полум'я, або якщо якийсь інший ефект погасив полум'я (наприклад, занурення в воду), заклинання теж закінчиться.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, то первинні додаткові ушкодження від атаки збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 1-го.

ПОРАДА

Заговір, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти торкаєшся до однієї згідної істоти. Один раз, доки заклинання триває, ціль може кинути к4 і додати число, яке випало, до однієї перевірки характеристики на свій вибір. Цей кубик можна кинути до або після здійснення перевірки. Після цього заклинання закінчується.

ПОРИВ ВІТРУ

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (12-метрова лінія)
Компоненти: С, Т, М (горошина)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Порив сильного вітру довжиною 12 метрів і шириною 2 метри виривається від тебе в обраному напрямку, доки заклинання триває. Всі істоти, які починають свій хід у цій лінії, повинні зробити успішний кидок рятунку Сили, інакше їх відштовхне на 3 метри від тебе в напрямку руху вітру. Всі істоти в лінії повинні витрачати по 2 метри пересування за кожен 1 метр, на який вони пересуваються в твій бік. Вітер розсіює гази і випаровування, а також гасить свічки, факели та інші незахищені джерела вогню. Захищений вогонь, як наприклад, в ліхтарях, він змушує тремтіти, і існує 50% шанс, що згаснуть і вони. Доки заклинання триває, ти можеш в кожен свій хід бонусним вчинком міняти напрям, в якому дме вітер.

ПОРТАЛ

9 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (діамант, вартістю мінімум 5000 зм)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш портал, який з'єднує вільний простір, який ти бачиш в межах дистанції, з точним місцем на іншій площині існування. Портал являє собою круглий отвір, який може бути діаметром від 1 до 4 метрів. Ти можеш повернути портал в будь-якому напрямку. Портал існує, доки заклинання триває.

На кожній площині у порталу є передня і задня сторона. Подорожувати через портал можна тільки пройшовши через його передню частину. Все, що проходить у портал, миттєво телепортується на іншу площину, з'являючись у вільному просторі поряд з порталом.

Божества та інші площинні правителі можуть запобігати створенню порталів цим заклинанням в їх присутності, або де завгодно в межах їхнього домену.

Коли ти виконуєш це заклинання, ти можеш назвати ім'я конкретної істоти (псевдонім, титул або прізвисько не підходять). Якщо ця істота знаходиться на іншій площині, портал відкривається безпосередньо біля неї, і ця істота засмоктується, опиняючись в найближчому вільному просторі з твого боку порталу. Ти не отримуєш над нею ніякого особливого контролю, і вона може діяти так, як вважатиме за потрібне Майстер. Вона може піти, може напасти на тебе, а може допомогти тобі.

ПОРЧА

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (крапля крові)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Не більше трьох істот в межах дистанції, яких ти бачиш, повинні зробити кидок рятунку Харизми. Доки заклинання триває, кожен раз, коли ціль, яка провалила цей кидок рятунку, здійснює кидок атаки або кидок рятунку, вона повинна кинути к4 і відняти результат, який випав, від її кидка атаки або кидка рятунку .

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, то ти можеш зробити його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 1-го.

ПОСЛАННЯ

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Необмежена
Компоненти: С, Т, М (шматок тонкого мідного дроту)
Тривалість: 1 раунд

Ти посилаєш коротке повідомлення довжиною не більше 25 слів відомій тобі істоті. Ця істота чує послання у своїй свідомості, розпізнає тебе в якості відправника, якщо вона тебе знає, і може одразу ж відповісти. Це заклинання дозволяє істотам з Інтелектом як мінімум 1 розуміти сенс твого послання. Ти можеш передати послання на будь-яку відстань, і навіть на інші площини існування, але якщо ціль знаходиться на іншій площині, існує 5-відсотковий шанс, що послання не буде доставлено.

ПОСПІХ

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (стружка кореня лакриці)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Вибери згідну істоту, яку бачиш в межах дистанції. Доки заклинання триває, швидкість цілі подвоюється, вона отримує бонус +2 до свого КО, вона робить з перевагою кидки рятунку Вправності, і в кожному ходу може здійснювати додатково один вчинок. Цим вчинком може бути тільки Атака (одна атака зброєю), Переховування, Використання предмета, Відхід або Ривок. Коли заклинання закінчується, ціль не може пересуватись та здійснювати вчинки, доки не пропустить свій наступний хід, так як вона стає загальмованою.

ПОСТРІЛ БЛИСКАВКОЮ

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Наступного разу, коли ти зробиш атаку далекобійною зброєю, доки це заклинання триває, твій боєприпас або сама зброя, якщо це метальна зброя, перетворюється в розряд блискавки. Здійсни кидок атаки, як завжди. Замість звичайних ушкоджень від зброї ціль при попаданні отримує 4к8 ушкоджень електрикою, або половину цих ушкоджень при промаху.

Незалежно від попадання або промаху, всі істоти в межах 2 метрів від цілі повинні зробити кидок рятунку Вправності. При провалі ці істоти отримують 2к8 ушкоджень електрикою, або половину цих ушкоджень при успіху. Після цього боєприпас або зброя повертається в звичайну форму.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, ушкодження від обох ефектів збільшується на 1к8 за кожен рівень слота вище 3-го.

ПОШТОВА ТВАРИНА

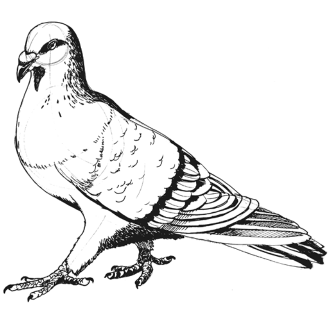
2 рівень, причарування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок їжі)
Тривалість: 24 години

За допомогою цього заклинання ти передаєш через тварину повідомлення. Вибери Крихітного звіра, якого бачиш в межах дистанції, такого як білка, синиця або кажан. Ти вказуєш місце, яке колись вже відвідував, і одержувача, описуючи його ознаки, такі як «чоловік або жінка в уніформі міської варти» або «рудий дверг у загостреному капелюсі». Ти також вимовляєш повідомлення довжиною не більше 25 слів.

Цей звір протягом тривалості заклинання рухається у вказане місце, покриваючи приблизно 80 кілометрів за 24 години при польоті або 40 кілометрів при інших видах пересування. Прибувши на місце, звір передає твоє повідомлення описаній тобою істоті, імітуючи звук твого голосу. Звір передасть послання тільки істоті, яка підходить під даний тобою опис. Якщо звір не досягне місця до закінчення тривалості заклинання, повідомлення буде втрачено, а звір почне вертатися до того місця, де ти виконав на нього це заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його тривалість збільшується на 48 годин за кожен рівень слота вище 2-го.



ПОШУК ІСТОТИ

4 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (шматочок хутра собаки)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Опиши або назви відому тобі істоту. Ти відчуваєш напрям до цієї істоти, доки вона знаходиться в межах 300 метрів від тебе. Якщо істота пересувається, ти дізнаєшся, в який бік вона направляється. Це заклинання може шукати конкретну відому тобі істоту, або найближчу істоту конкретного виду (наприклад, «людина» або «єдиноріг»), при умові, що ти хоча б раз бачив таку істоту поблизу (в межах 6 метрів). Якщо описана або названа тобою істота знаходиться в іншому вигляді, наприклад, під ефектом заклинання *поліморф*, то це заклинання не знайде цю істоту.

Це заклинання не може виявити істот, якщо прямий шлях між вами перерізаний проточною водою шириною як мінімум 2 метри.

ПОШУК ПАСТОК

2 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти відчуваєш присутність будь-яких пасток в межах дистанції, які знаходяться в межах лінії огляду.

Для цього заклинання пасткою вважається все, що заподіює несподіваний ефект (задуманий таким своїм творцем), який вважається для тебе шкідливим або небажаним. Таким чином, це заклинання відчує область, захищену заклинанням *сигналізація*, *символи захисту*, або механічною пасткою, але не розпізнає хитку підлогу, нестійку стелю, або яму в землі.

Це заклинання вказує лише присутність пасток. Ти не дізнаєшся розташування всіх пасток, але зате знаєш загальний характер небезпеки, який виходить від відчутої тобою пастки.

ПОШУК ПРЕДМЕТА

2 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (роздвоєна гілочка)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Опиши або назви відомий тобі предмет. Ти відчуваєш напрям до цього предмету, доки він знаходиться в межах 300 метрів від тебе. Якщо предмет пересувається, ти дізнаєшся його напрямок. Це заклинання може шукати конкретний відомий тобі предмет, якщо ти хоча б раз бачив його поблизу (в межах 6 метрів). В якості альтернативи, це заклинання може шукати найближчий предмет певного виду, наприклад, особливий предмет одягу, ювелірну прикрасу, меблі, інструмент або зброю. Це заклинання не може виявити предмет, якщо прямий шлях між вами перерізаний свинцем, нехай навіть самим тонким листом.

ПОШУК СКАКУНА

2 рівень, виклик

Час виконання: 10 хвилин
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти викликаєш дух, який приймає вигляд неймовірно розумного, сильного та вірного скакуна, створюючи довгостроковий зв'язок з ним. З'являючись у вільному просторі в межах дистанції, скакун приймає обраний тобою вигляд, такий як бойовий кінь, поні, верблюд, лось або мастиф (Майстер може дозволити викликати в якості скакунів і інших тварин). Скакун здобуває параметри обраної форми, хоча насправді він є небожителем, феєю або породженням (на твій вибір). Крім того, якщо у твого скакуна Інтелект 5 або нижчий, його Інтелект стає рівним 6, і він отримує здатність розуміти одну мову на твій вибір, на якій ти розмовляєш.

Твій скакун служить тобі як в бою, так і поза ним, і у тебе є з ним інстинктивний зв'язок, який дозволяє битися, як єдине ціле. Перебуваючи верхом на скакуні, ти можеш зробити так, що виконані тобою заклинання, які націлені тільки на тебе, будуть націлені ще й на твого скакуна.

Коли здоров'я скакуна опускається до 0, він зникає, не залишаючи фізичного тіла. Ти також можеш у будь-який час відпустити скакуна вчинком, змушуючи його зникнути. У будь-якому випадку, повторне виконання цього заклинання закликає цього ж скакуна, відновлюючи його здоров'я до максимуму. Доки скакун перебуває в межах 1.5 кілометра від тебе, ви можете телепатично спілкуватися один з одним.

У тебе не може бути більше одного скакуна, викликаного цим заклинанням, одночасно. Ти можеш вчинком назавжди відпустити скакуна, звільнивши його від зв'язку і змушуючи зникнути.

ПОШУК ТВАРИН АБО РОСЛИН

2 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (шматочок шерсті собаки)
Тривалість: Миттєва

Назви певний вид звіра або рослини. Зосередившись на голосі природи в довкіллі, ти дізнаєшся напрямок і відстань до найближчої істоти або рослини цього виду в межах 8 кілометрів, якщо вони взагалі є.

ПОШУК ФАМІЛЬЯРА

1 рівень, виклик (ритуал)

Час виконання: 1 година
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т, М (вугілля, пахощі і трави, які спалюються в вогні або латунній жаровні, загальною вартістю на 10 зм)
Тривалість: Миттєва

Ти отримуєш на службу фамільяра — духа, який приймає вигляд обраної тобою тварини: ворона, кішки, краба, щура, летючої миші, жаби, морського коника, восьминога, павука, риби (піраньї), сови, тхора, отруйної змії, яструба або ящірки. З'явившись у вільному просторі в межах дистанції, фамільяр здобуває параметри обраної форми, хоча він не звір, а небожитель, фея або породження (на твій вибір).

Твій фамільяр діє незалежно від тебе, але завжди підкоряється твоїм командам. У бою він визначає власну ініціативу та діє у свій хід. Фамільяр не може атакувати, але може робити інші вчинки. Коли здоров'я фамільяра опускається до 0, він зникає, не залишаючи фізичного тіла. Він повертається, коли ти виконуєш це заклинання ще раз. Доки фамільяр знаходиться в межах 20 метрів від тебе, ти можеш спілкуватися з ним телепатично. Крім того, ти можеш вчинком почати дивитися очима фамільяра і слухати його вухами до початку свого наступного ходу, отримуючи перевагу від особливих відчуттів, якими може володіти фамільяр. У цей час для твоїх власних відчуттів ти сліпий і глухий.

Ти можеш вчинком тимчасово відпустити свого фамільяра. Той зникає в кишеньковому вимірі, де буде чекати, поки ти його не викличеш. В якості альтернативи, ти можеш відпустити його назовсім. Якщо фамільяр тимчасово відпущений, ти можеш вчинком повернути його у вільний простір в межах 6 метрів від себе.

У тебе не може бути більше одного фамільяра одночасно. Якщо ти виконуєш це заклинання, вже маючи фамільяра, ти змушуєш його прийняти новий вигляд. Вибери один з описаних вище видів. Твій фамільяр стає цією істотою.

Якщо ти виконуєш заклинання з дистанцією «дотик», то цей дотик може передати фамільяр, так як ніби б це він його виконував. Твій фамільяр повинен при цьому перебувати в межах 20 метрів від тебе, і він використовує свою реакцію, коли ти виконуєш заклинання цим способом. Якщо заклинання вимагає кидка атаки, ти використовуєш свій модифікатор атаки.

ПОШУК ШЛЯХУ

6 рівень, віщування

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (набір інструментів для ворожби – такий як кості, палички зі слонової кістки, карти, зуби або різьблені руни — вартістю 100 зм, а також предмет з місця, яке ти хочеш знайти)
Тривалість: Концентрація, не більше 1 дня

Це заклинання дозволяє знайти найкоротший і самий прямий шлях до певного місця, знайомого тобі, яке знаходиться на тій же площині існування. Якщо потрібне місце знаходиться на іншій площині існування, якщо це місце пересувається (наприклад, це пересувна фортеця), або це не конкретне місце (наприклад, «лігво зеленого дракона»), заклинання провалюється.

Доки заклинання триває, і доки ти перебуваєш на одній площині існування з необхідним місцем, ти дізнаєшся, як далеко, і в якому напрямку воно знаходиться. Доки ти прямуєш туди, кожен раз, коли у тебе з'являються різні варіанти напрямку, ти автоматично визначаєш, який шлях найкоротший і найпряміший (але не обов'язково найбезпечніший) до необхідного місця.

ПРИГОЛОМШЕННЯ СЛОВОМ СИЛИ

8 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти промовляєш слово сили, здатне захлеснути свідомість однієї істоти, яку ти бачиш в межах дистанції, роблячи її приголомшеною. Якщо у істоти не більше 150 здоров'я, вона стає приголомшеною. В іншому випадку це заклинання не робить ніякого ефекту. Приголомшена ціль повинна в кінці кожного свого ходу здійснювати кидок рятунку Статури. При успіху приголомшення проходить.

ПРИГОЛОМШУЮЧА КАРА

4 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Наступного разу, коли ти попадеш по істоті атакою рукопашною зброєю, доки триває це заклинання, твоя атака пронизує не тільки її тіло, а й свідомість, тому атака заподіює цілі додатково 4к6 ушкоджень психічною енергією. Ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі вона до кінця свого наступного ходу робить з перешкодою кидки атак і перевірки характеристик, а також не може здійснювати реакції.

ПРИМАРА

2 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (клапоть овечої шерсті)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш ілюзію у свідомості істоти, яку бачиш в межах дистанції. Ціль повинна зробити кидок рятунку Інтелекту. При провалі ти створюєш уявний предмет, істоту або інше видиме явище на твій вибір, яке поміститься в куб з довжиною ребра 2 метри, і сприймається тільки ціллю, поки заклинання діє. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

Ілюзія включає звуки, температуру та інші подразники, очевидні тільки для цієї істоти. Ціль може вчинком досліджувати ілюзію перевіркою Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань. Якщо перевірка була успішною, ціль розуміє, що перед нею ілюзія, і заклинання закінчується. Доки ціль знаходиться під дією цього заклинання, вона вважає ілюзію справжньою. Вона сама придумує пояснення нелогічності взаємодії з ілюзією. Наприклад, спробувавши пройти по вигаданому мосту над провалом, вона впаде вниз. Якщо ціль виживе, вона все одно буде вважати, що міст існує, а пройти їй завадило щось інше: її штовхнули, вона посковзнулася, або її збив сильний порив вітру.

Ціль настільки впевнена в існуванні ілюзії, що навіть здатна отримувати від неї ушкодження. Ілюзія у формі істоти може атакувати ціль. Ілюзія, яка виглядає як вогонь, басейн з кислотою або лава, можуть спалити ціль. Кожен раунд у твій хід ілюзія може заподіяти цілі ушкодження психічною енергією 1к6, якщо та знаходиться в області ілюзії або в межах 1 метра від ілюзії істоти або небезпеки, здатної завдавати ушкодження, наприклад, атакою. Ціль отримує ушкодження того виду, який відповідає формі ілюзії.

ПРИМАРНИЙ ВБИВЦЯ

4 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти заглядаєш в кошмари істоти, яку бачиш в межах дистанції, і створюєш примарний прояв її страхів, видимий тільки для неї. Ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі ціль стає переляканою до кінця тривалості заклинання. В кінці кожного свого ходу, доки заклинання триває, ціль повинна робити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона отримує 4к10 ушкоджень психічною енергією. При успішному кидку заклинання закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к10 за кожен рівень слота вище 4-го.

ПРИМАРНИЙ СКАКУН

3 рівень, ілюзія (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 година

На поверхні у вільному просторі на твій вибір в межах дистанції з'являється Велика примарна, схожа на коня, істота. Ти сам визначаєш її зовнішність, але у неї є сідло, вудила і вуздечка. Все спорядження, створене цим заклинанням, зникає в клубах диму, якщо його віднести на 2 метри від скакуна. Доки заклинання триває, ти або вибрана тобою істота можете їхати на скакуні верхи. Використовуються параметри їздового коня, за винятком того, що швидкість істоти 20 метрів, і вона може проскакати 15 кілометрів за годину або 20 кілометрів у швидкому темпі.

Коли заклинання закінчується, скакун повільно зникає, даючи наїзнику 1 хвилину на спішування. Заклинання закінчується, якщо ти закінчиш його вчинком, або якщо скакун отримає будь-які ушкодження.

ПРИМУС

4 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Обрані тобою істоти, яких ти бачиш в межах дистанції, і які чують тебе, повинні зробити кидок рятунку Мудрості. Ціль автоматично досягає успіху, якщо не може бути причарована. При провалі кидка рятунку ціль потрапляє під дію цьо-

го заклинання. Доки заклинання триває, ти можеш в кожен свій хід бонусним вчинком вказувати горизонтальний для тебе напрямок. Всі цілі, які потрапили під дію, повинні в свій наступний хід максимально можливо пересуватись в тому напрямку. Перед пересуванням вони можуть здійснити свої вчинки. Після пересування, здійсненного з примусу, вони можуть зробити ще один кидок рятунку Мудрості, щоб спробувати закінчити цей ефект.

Ціль не зобов'язана пересуватись в очевидно небезпечне місце, таке як вогонь або провалля, але вона провокує атаки, коли йде в зазначеному напрямку.

ПРИСПАННЯ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (щіпка дрібного піску, пелюстки троянди або цвіркун)
Тривалість: 1 хвилина

Це заклинання посилає істот в магічний сон. Кинь 5к8; результат буде кількістю здоров'я істот, на яких це заклинання може вплинути. Істоти в межах 4 метрів від точки, обраної тобою в межах дистанції, потрапляють під дію заклинання в порядку збільшення їхнього поточного здоров'я (ігноруючи тих істот, які знаходяться без свідомості). Починаючи з істоти з найменшою кількістю поточного здоров'я, усі істоти, які потрапляють під дію цього заклинання, втрачають свідомість до закінчення тривалості заклинання, доки не отримають ушкоджень, або доки хтось інший не розбудить їх, витративши вчинок на тряску або ляпас.

Віднімай здоров'я кожної істоти від загальної суми, після чого переходь до наступної істоти з найменшим числом здоров'я. Для того щоб істота потрапила під дію заклинання, потрібно щоб кількість її поточного здоров'я не перевищувала решту суми. Нежить та істоти, які володіють імунітетом до причарування, не потрапляють під дію цього заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, кидай додатково по 2к8 за кожен рівень слота вище 1-го.

ПРИТУЛОК

1 рівень, огородження

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (маленьке срібне дзеркальце)
Тривалість: 1 хвилина

Ти захищаєш одну істоту в межах дистанції від атаки. Доки заклинання триває, всі істоти, які попадають по захищеній істоті атаками або шкідливими заклинаннями, повинні спочатку зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі істота має вибрати нову ціль або ж вона втратить атаку чи заклинання. Це заклинання не захищає від ефектів, які діють на площу, таких як вибух від *вогняної кулі*. Якщо захищена істота робить атаку або виконує заклинання, яке діє на ворожу істоту, це заклинання закінчується.

ПРИТУЛОК МОРДЕНКАЙНЕНА

4 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (тонкий свинцевий лист, шматок матового скла, кулька з вати або тканини і товчений хризоліт)
Тривалість: Миттєва

Ти створюєш в межах дистанції захищене магією місце. Це куб з довжиною ребра від 1 до 20 метрів. Заклинання триває, доки не скінчиться, або доки ти не закінчиш його вчинком.

Коли ти виконуєш це заклинання, ти вирішуєш, яку саме безпеку забезпечує заклинання, вибираючи всі або деякі з наступних властивостей:

- Звуки не проходять крізь границю захищеного простору.
- Границя захищеного простору виглядає темною і затуманеною, блокуючи огляд (в тому числі і темний зір) крізь неї.
- Сенсори, створювані заклинаннями школи Віщування, не можуть з'являтися в захищеній області і проходити крізь її периметр.
- Істоти в області не можуть ставати цілями заклинань школи Віщування.
- Ніщо не може пересуватись в захищену область або виходити з неї.
- У захищеній області блокується міжплощинна телепортація.

Виконання цього заклинання на одне і те ж місце протягом року робить цей ефект постійним.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 рівня або вищого, ти можеш збільшити розмір куба на 20 метрів за кожен рівень слота вище 4. Таким чином, це заклинання, виконане слотом 5 рівня, може створити куб з довжиною ребра 80 метрів.

ПРИЧАРУВАННЯ ОСОБИ

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 година

Ти намагаєшся причарувати гуманоїда, якого бачиш в межах дистанції. Він повинен зробити кидок рятунку Мудрості (кидок рятунку робиться з перевагою, якщо ти або твої супутники б'єтесь з ним). Якщо він провалює цей кидок рятунку, він стає причарований тобою, доки заклинання триває або доки ти або твої супутники не завдадуть йому ушкоджень. Причарована істота вважає тебе своїм другом. Коли заклинання закінчується, істота знає, що була причарована тобою.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти можеш зробити його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 1-го. Ці істоти повинні знаходитися в межах 6 метрів одна від одної, щоб ти міг на них націлитися.

ПРИХОВУВАННЯ

7 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: Дотик

Компоненти: С, Т, М (суміш порошків з діаманта, смарагду, рубіну і сапфіру, вартістю мінімум 5000 зм, які поглинаються заклинанням)

Тривалість: Доки не розсіється

За допомогою цього заклинання згідну істоту або предмет можна захистити від виявлення на час дії заклинання. Коли ти виконуєш це заклинання і торкаєшся до цілі, вона стає невидимою, і не може стати ціллю заклинань школи Віщування, а також не виявляється сенсорами, створеними заклинаннями школи Віщування. Якщо твоя ціль — істота, вона входить в стан призупиненої життєдіяльності. Час для неї не тече, і вона не старіє.

Ти можеш визначити умови, при яких заклинання закінчиться. Це може бути що завгодно, але воно повинно статися в межах 1500 метрів від цілі. Прикладами можуть бути «через 1000 років» або «коли прокинеться василіск». Це заклинання також закінчується, якщо ціль отримує ушкодження.

ПРИЯЗНЬ

Заговір, причарування

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: На себе

Компоненти: С, М (невелика кількість гриму, що наноситься на обличчя при виконанні цього заклинання)

Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Доки заклинання триває, ти робиш з перевагою усі перевірки Харизми, спрямовані на одну вибрану тобою істоту, яка не ворожа по відношенню до тебе. Коли заклинання закінчується, істота розуміє, що ти впливав на її відношення за допомогою магії, і стає ворожою по відношенню до тебе. Істота, яка є схильною до насильства, може напасти на тебе. Інші можуть вимагати іншої відплати (вирішує Майстер), в залежності від відносин, які склалися між вами.

ПРОБУДЖЕННЯ

5 рівень, видозміна

Час виконання: 8 годин

Дистанція: Дотик

Компоненти: С, Т, М (агат, вартістю мінімум 1000 зм, який поглинається заклинанням)

Тривалість: Миттєва

Витративши час на прокладання магічних каналів в дорогоцінному камені, ти торкаєшся ним до звіра або рослини з розміром не більше Великого. У цілі або не має бути значення Інтелекту, або Інтелект повинен бути не вище 3. Ціль отримує Інтелект 10. Ціль також отримує здатність говорити на одній відомій тобі мові.

Якщо ціль — рослина, вона отримує можливість ворушити гілками, корінням, ліанами, і так далі, і отримує відчуття, подібні до людських. Майстер підбирає параметри для пробудженої рослини.

Пробуджений звір або рослина буде причарована тобою на 30 днів, або доки ти або твої супутники не завдадуть йому ушкодження. Коли причарування спадає, пробуджена істота сама вирішує, чи залишиться вона до тебе доброзичливою, в залежності від того, як ти з нею поводився.

ПРОЕКЦІЯ ОБРАЗУ

7 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 800 кілометрів

Компоненти: С, Т, М (твоя невелика копія, виготовлена з матеріалу, вартістю мінімум 5 зм)

Тривалість: Миттєва

Ти створюєш ілюзорну копію себе, яка існує, доки це заклинання триває. Копія може з'явитися у будь-якому місці в межах дистанції, яке ти до цього бачив, незалежно від усіх можливих перешкод. Ілюзія виглядає і звучить як ти, але є нематеріальною. Якщо ілюзія отримує ушкодження, вона зникає, а заклинання закінчується. Ти можеш вчинком пересунути цю ілюзію на відстань, вдвічі більшу за твою швидкість, і змусити її жестикулювати, говорити і взагалі, вести себе так, як ти сам вирішиш. Вона ідеально повторює твої рухи. Ти можеш бачити її очима та чути її вухами, як ніби б ти знаходився в її просторі. Ти можеш у свій хід бонусним вчинком переключатися між її відчуттями на свої або назад. Доки ти використовуєш її відчуття, ти сліпий та глухий для свого оточення.

Фізична взаємодія з цим образом дає зрозуміти, що це ілюзія, тому що крізь нього все проходить наскрізь. Істоти, які досліджують образ вчинком, можуть визначити, що це ілюзія, зробивши успішну перевірку Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань. Якщо істота розпізнає ілюзію, вона може бачити крізь неї, і всі звуки, які та видає, перестають відволікати.

ПРОКЛІН

1 рівень, причарування

Час виконання: 1 бонусний вчинок

Дистанція: 18 метрів

Компоненти: С, Т, М (закам'яніле око тритона)

Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти насилаєш проклін на істоту, яку бачиш в межах дистанції. Доки заклинання триває, ти завдаєш цілі 1к6 ушкоджень некротичною енергією кожен раз, коли попадаєш по ній атакою. Крім того, вибери одну характеристику, коли виконуєш це заклинання. Ціль робить з перешкодою перевірки обраної характеристики.

Якщо здоров'я цілі опускається до 0, коли заклинання триває, ти можеш у свій наступний хід своїм бонусним вчинком наслати проклін на нову істоту.

Зняття прокляття, виконане на ціль, закінчує це заклинання передчасно.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 або 4 рівня, ти можеш підтримувати концентрацію на ньому до 8 годин. Якщо ти використовуєш магічний слот 5 рівня або вищого, ти можеш підтримувати концентрацію на ньому до 24 годин.

ПРОКЛЯТТЯ

3 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти торкаєшся до істоти, і вона повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше стане проклятою на період тривалості заклинання. Виконуючи це заклинання, вибери характер прокляття з наступного списку:

- Вибери одну характеристику. Будучи проклятою, ціль робить перевірки і кидки рятунку цієї характеристики з перешкодою.
- Будучи проклятою, ціль робить з перешкодою кидки атак по тобі.
- Будучи проклятою, ціль повинна на початку кожного свого ходу здійснювати кидок рятунку Мудрості. У разі провалу вона витрачає свій вчинок впусту.
- Доки ціль проклята, твої атаки і заклинання завдають їй додатково 1к8 ушкоджень некротичною енергією.

Заклинання *зняття прокляття* закінчує цей ефект. З дозволу Майстра, ти можеш створити альтернативний ефект прокляття, але він не повинен бути сильніше від тих, що представлені вище. Фінальне рішення про ефект прокляття залишається за Майстром.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, його тривалість збільшується до 10 хвилин. Якщо ти використовував слот 5 рівня або вищого, тривалість буде до 8 годин. Якщо ти використовував слот 7 рівня або вищого, тривалість буде до 24 годин. Якщо ти використовував слот 9 рівня, заклинання діє, доки не розсіється. При використанні слота як мінімум 5 рівня концентрація не потрібна.

ПРОМІНЬ СЛАБКОСТІ

2 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Чорний промінь вилітає з твого пальця і спрямовується в істоту, яка знаходиться в межах дистанції. Здійсни по цілі далекобійну атаку заклинанням. При попаданні ціль до кінця тривалості заклинання заподіює тільки половину ушкоджень своїми атаками зброєю, які використовують Силу. В кінці кожного свого ходу ціль може здійснювати кидок рятунку Статури від цього заклинання. При успіху заклинання закінчується.

ПРОМІНЬ ХВОРОБИ

1 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Промінь нудотно-зеленої енергії спрямовується до істоти, яка знаходиться в межах дистанції. Здійсни далекобійну атаку заклинанням по цілі. При попаданні ціль отримує 2к8 ушкоджень отрутою і повинна зробити кидок рятунку Статури. При провалі вона стає також отруєною до кінця твого наступного ходу.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище першого.

ПРОРОЦТВО

4 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (пахощі і жертовне підношення, відповідне вашій релігії, загальною вартістю мінімум 25 зм, і які поглинаються заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Твоя магія і жертвопринесення пов'язують тебе з богом або його слугою. Ти задаєш одне питання про конкретну ціль, подію, або дію, яка відбудеться протягом наступних 7 днів. Майстер дає на це чесну відповідь. Це може бути коротка фраза, загадковий вірш або знамення. Це заклинання не враховує всілякі обставини, здатні змінити хід подій, такі як виконання додаткових заклинань і втрата та знаходження супутників.

Якщо ти виконуєш це заклинання кілька разів до завершення твого тривалого відпочинку, існує накопичувальний шанс 25 відсотків за кожне використання, починаючи з другого, що ти отримаєш випадкову відповідь. Майстер робить цей кидок приховано.

ПРОТИМАГІЧНЕ ПОЛЕ

8 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (сфера радіусом 2 метри)
Компоненти: С, Т, М (щіпка товченого заліза або залізна стружка)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Тебе оточує невидима сфера антимагії з радіусом 2 метри. Ця область відділена від магічної енергії, яка пронизує мультивсесвіт. В межах цієї сфери не можна виконувати заклинання, усі викликані магією істоти зникають, і навіть магічні предмети стають звичайними. Доки заклинання триває, сфера пересувається разом з тобою, залишаючись з центром на тобі. Заклинання та інші магічні ефекти, крім тих, які створені артефактами і божествами, в сфері пригнічуються, і не можуть проникати в неї. Магічний слот, витрачений для виконання пригніченого заклинання, все одно витрачається. Доки ефект пригнічений, він не діє, але час в пригніченому стані все одно враховується при визначенні його тривалості.

Ефекти з ціллю. Заклинання та інші магічні ефекти, такі як *магічний постріл* та *причарування особи*, націлені на істоту або предмет, які знаходяться в сфері, не роблять на ціль ніякого ефекту.

Області магії. Області магічних ефектів та інших заклинань, таких як *вогняна куля*, не можуть проникати в сферу. Якщо сфера виявляється в області магії, то область, яка зна-

ходиться в сфері, пригнічується. Наприклад, полум'я, створене *вогняною стіною*, пригнічується всередині сфери.

Заклинання. Усі активні заклинання та інші магічні ефекти на істотах і предметах пригнічуються, доки вони знаходяться в сфері.

Магічні предмети. Властивості та особливості магічних предметів у сфері пригнічуються. Наприклад, довгий меч +1 в сфері буде звичайним довгим мечем. Властивості та здібності магічної зброї пригнічуються, якщо використовуються проти цілі в сфері або використовуються атакуючим, який знаходяться в сфері. Якщо магічна зброя або боєприпаси повністю залишають сферу (наприклад, якщо ти вистрілиш магічною стрілою або метнеш магічний спис в ціль, яка знаходиться поза сферою), магія предмета повертається.

Магічне пересування. У сфері не працюють телепортація і переміщення між площинами, незалежно від того, чи намагаються перенестися в сферу, чи з неї. Портали в інші місця, світи і площини існування, а також входи в міжпростір, такі як створені заклинанням *трюк з мотузкою*, тимчасово закриваються, доки вони знаходяться в сфері.

Істоти та предмети. Істоти та предмети, викликані або створені магією, тимчасово припиняють існувати, доки вони знаходяться в сфері. Істоти повертаються назад, коли сфера залишає місце, займане ними до зникнення.

Розсіювання магії. Заклинання і магічні ефекти, такі як *розсіювання магії*, не роблять на сферу ніякого впливу. Сфери, створені різними заклинаннями *протимагічне поле*, не скасовують одна одну.

ПРУДКИЙ ВІДСТУП

1 рівень, видозміна

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Це заклинання дозволяє пересуватись з неймовірною швидкістю. Коли ти виконуєш це заклинання, а також в наступні ходи, поки воно триває, ти можеш своїм бонусним вчинком здійснювати вчинок Ривок.

ПРУДКИЙ САГАЙДАК

5 рівень, видозміна

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (сагайдак, що містить як мінімум один боєприпас)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти так модифікуєш свій сагайдак так, що він починає виробляти нескінченний запас немагічних боєприпасів, які самі стрибають в твою руку, коли ти тягнешся за ними.

Доки заклинання триває, ти в кожен свій хід можеш бонусним вчинком зробити дві атаки зброєю, які використовують боєприпаси з сагайдака. Кожен раз, коли ти робиш таку далекобійну атаку, твій сагайдак за допомогою магії замінює використаний тобою боєприпас таким же немагічним боєприпасом.

Всі боєприпаси, створені цим заклинанням, розпадаються, коли заклинання закінчується. Якщо сагайдак перестає бути твоєю власністю, заклинання закінчується.

РАЙДУЖНА СТІНА

9 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 10 хвилин

Мерехтлива різнобарвна площина формує вертикальну стіну з довжиною 18 метрів, заввишки 6 метрів і товщиною 3 сантиметри, з центром в точці, яку ти бачиш в межах дистанції. В якості альтернативи, ти можеш стиснути стіну в сферу 6-метрового діаметру із центром в точці, яку ти бачиш в межах дистанції. Стіна існує, доки заклинання триває. Якщо ти розміщуєш стіну так, що вона пройде по простору, зайнятому істотою, заклинання провалюється, а твій вчинок і магічний слот витрачаються впусту.

Стіна випускає яскраве світло в межах 20 метрів і тьмяне світло в межах ще 20 метрів. Ти та істоти, зазначені тобою при виконанні заклинання, можете без шкоди проходити крізь цю стіну і залишатися біля неї. Якщо інша істота, здатна бачити, після пересування виявляється в межах 4 метрів від стіни або починає там хід, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Статури, інакше вона стане осліплена на 1 хвилину.

Стіна складається з семи шарів різного кольору. Коли істота намагається торкнутися стіни або пройти крізь неї, вона проходить по одному шару за раз, доки не пройде крізь всі сім. Торкнувшись до чергового шару, істота має зробити кидок рятунку Вправності, щоб захиститися від його ефектів, описаних нижче.

Стіну можна знищити, по одному шару за раз, в порядку від червоного до фіолетового, засобами, особливими для кожного шару. Знищений шар залишається знищеним на період всієї тривалості заклинання. *Протимагічне поле* не робить на стіну ніякого ефекту, а *розсіювання магії* впливає тільки на фіолетовий шар.

1. Червоний. Істота отримує 10к6 ушкоджень вогнем при провалі або половину цих ушкоджень при успіху. Доки цей шар існує, немагічні далекобійні атаки не можуть проходити крізь стіну. Цей шар можна знищити, завдавши йому 25 ушкоджень холодом.

2. Оранжевий. Істота отримує 10к6 ушкоджень кислотою при провалі або половину цих ушкоджень при успіху. Доки цей шар існує, магічні далекобійні атаки не можуть проходити крізь стіну. Цей шар можна знищити сильним вітром.

3. Жовтий. Істота отримує 10к6 ушкоджень електрикою при провалі або половину цих ушкоджень при успіху. Цей шар можна знищити, завдавши йому 60 ушкоджень силовим полем.

4. Зелений. Істота отримує 10к6 ушкоджень отрутою при провалі або половину цих ушкоджень при успіху. Заклинання *створення проходу*, а також інші заклинання, з не меншим рівнем, які відкривають проходи в твердій поверхні, знищують цей шар.

5. Блакитний. Істота отримує 10к6 ушкоджень холодом при провалі або половину цих ушкоджень при успіху. Цей шар можна знищити, завдавши йому 25 ушкоджень вогнем.

6. Синій. При провалі істота стає окованою. Після цього вона в кінці кожного свого ходу буде робити кидок рятунку Статури. Якщо вона успішно здійснить кидок рятунку три рази, заклинання закінчується. Якщо вона провалить кидок рятунку три рази, вона перетворюється в камінь і отримує стан «скам'яніла» на час тривалості заклинання. Успіхи і провали не мусять бути послідовними; відстежуй їх окремо, поки не накопичиться три види чогось одного. Доки цей шар існує, крізь стіну не можна виконувати заклинання. Цей шар знищується яскравим світлом від заклинання *денне світло* або подібним заклинанням з не меншим рівнем.

7. Фіолетовий. При провалі істота стає осліпленою. Після цього вона на початку твого наступного ходу повинна зробити кидок рятунку Мудрості. Успішний кидок рятунку закінчує сліпоту. При провалі істота переноситься на іншу площину, обрану Майстром, і перестає бути осліпленою (зазвичай істот на нерідних площинах виганяють додому, а інші істоти зазвичай викидаються на Астральну або Ефірну площину). Цей шар знищується заклинанням *розсіювання магії* або подібними заклинаннями з не меншим рівнем, які закінчують заклинання і магічні ефекти.

РАЙДУЖНІ ПРОМЕНІ

7 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (12-метровий конус)
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Вісім різнокольорових променів світла вилітають із твоєї долоні. Кожен промінь має свій колір, і у кожного свої особливі властивості. Усі істоти в межах 12-метровго конуса повинні зробити кидок рятунку Вправності. Для кожної цілі зроби кидок к8, щоб визначити, якого кольору промінь до неї торкнувся.

1. Червоний. Ціль отримує 10к6 ушкоджень вогнем при провалі або половину цих ушкоджень при успіху.

2. Оранжевий. Ціль отримує 10к6 ушкоджень кислотою при провалі або половину цих ушкоджень при успіху.

3. Жовтий. Ціль отримує 10к6 ушкоджень електрикою при провалі або половину цих ушкоджень при успіху.

4. Зелений. Ціль отримує 10к6 ушкоджень отрутою при провалі або половину цих ушкоджень при успіху.

5. Блакитний. Ціль отримує 10к6 ушкоджень холодом при провалі або половину цих ушкоджень при успіху.

6. Синій. При провалі ціль стає окованою. Після цього ціль в кінці кожного свого ходу вона робить кидок рятунку Статури. Якщо буде здійснено три успішних кидка рятунку, заклинання закінчується. Якщо накопичиться три провали, ціль назавжди перетворюється в камінь і стає скам'янілою. Успіхи і провали не зобов'язані бути послідовними; відстежуй їх окремо один від одного, поки не накопичаться три результати одного виду.

7. Фіолетовий. При провалі ціль стає осліплена. На початку твого наступного ходу вона робить кидок рятунку Мудрості. Успіх закінчує осліплення. При провалі істота телепортується на іншу площину існування на вибір Майстра і перестає бути осліпленою (зазвичай істот на нерідних площинах виганяють додому, а інші істоти зазвичай викидаються на Астральну або Ефірну площину).

8. Унікальний промінь. По цілі попадають два променя. Здійсни ще два кидки кубика, перекидаючи коли випадає «8».

РЕГЕНЕРАЦІЯ

7 рівень, видозміна

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (молитовний барабан і свята вода)
Тривалість: 1 година

Ти торкаєшся до істоти та активуєш її вроджені здібності до регенерації. Ціль відновлює собі 4к8 + 15 здоров'я. Доки заклинання триває, ціль відновлює 1 очко здоров'я на початку кожного свого ходу (10 здоров'я за хвилину). Відрубані частини тіла цілі (пальці, ноги, хвости, і так далі), якщо вони були, відновлюються через 2 хвилини. Якщо відрубана частина тіла є в наявності, і її можна притулити до обрубка, і це заклинання миттєво зрощує їх.

РЕІНКАРНАЦІЯ

5 рівень, видозміна

Час виконання: 1 година
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (рідкісні масла і мазі, вартістю мінімум 1000 зм, які поглинаються заклинанням)
Тривалість: Миттєва

Ти торкаєшся до мертвого гуманоїда або частини мертвого гуманоїда. Якщо ця істота мертва не довше 10 днів, заклинання формує для неї нове доросле тіло та викликає її душу зайняти його. Якщо душа цілі не є вільною або не хоче нове тіло, заклинання провалюється.

Нове тіло для істоти створює магія, і раса істоти може змінюватися. Майстер кидає к100 і звіряється з таблицею, щоб визначити, в якому тілі буде жити істота, або ж вибирає тіло самостійно.

ВИБІР ТІЛА

к100	Раса	к100	Раса
01-04	Гном, лісовий	44-51	Напіврослик, легконогий
05-10	Гном, скельний	52-55	Напів-ельф
11-18	Дверг, гірський	56-59	Тифлінґ
19-27	Дверг, пагорбний	60-79	Людина
28-31	Драконороджений	80-88	Ельф, вищий
32-35	Напів-орк	89-96	Ельф, лісовий
36-43	Напіврослик, кремезний	97-00	Ельф, темний

Реінкарнована істота пам'ятає своє минуле життя і переживання. Вона зберігає всі характеристики, які були у колишньому тілі, але раса змінюється на нову, змінюючи расові особливості.

РЕМЕСЛО ДРУЇДІВ

Заговір, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Пошепки поспілкувавшись із духами природи, ти створюєш один з наступних ефектів в межах дистанції:

- Ти створюєш крихітний нешкідливий відчутний ефект, який пророкує погоду в поточному місці протягом наступних 24 годин. Це може бути золотиста кулька, яка означає ясну погоду, хмарка, яка означає дощ, сніжинка, і так далі. Ефект триває 1 раунд.
- Ти миттєво змушуєш квітку розпуститися, насіннячко прорости, або бруньку розкритися.
- Ти створюєш миттєвий нешкідливий відчутний ефект, такий як падаюче листя, порив вітру, звук маленької тварини, або слабкий запах скунса. Ефект повинен перебувати в кубі з довжиною ребра 1 метр.
- Ти миттєво запалюєш або гасиш свічку, факел або невелике багаття.

РЕМОНТ

Заговір, видозміна

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (два магнетита)
Тривалість: Миттєва

Це заклинання лагодить одне пошкодження або розрив на предметі, до якого ти торкаєшся, наприклад, розірвана ланка ланцюга, дві половинки зламаного ключа, порваний плащ або дірявий бурдюк. Якщо пошкодження або розрив не більше 30 сантиметрів у довжину, ти ремонтуєш його, не залишаючи слідів. Це заклинання може фізично полагодити магічний предмет або конструкта, але не може відновити магію в таких предметах.

РІСТ РОСЛИН

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок або 8 годин
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Це заклинання вливає життєві сили в рослини, які знаходяться у певній області. Є два варіанти використання цього заклинання; одне дає короткостроковий, інше – довготривалий ефект.

Якщо ти виконуєш це заклинання 1 вчинком, вибери точку в межах дистанції. Всі звичайні рослини в межах 20-метрового радіуса з центром в цій точці стають густим та збільшеними. Істота, яка пересувається по цій місцевості, має витратити 4 метри пересування за кожен 1 пройдений метр. Ти можеш виключити одну або кілька областей будь-якого розміру в межах зони ефекту заклинання.

Якщо ти виконуєш це заклинання 8 годин, ти робиш ґрунт удобреним. Всі рослини в радіусі 800 метрів з центром в точці в межах дистанції стають удобреними на 1 рік. Ці рослини приносять подвоєний урожай.

РІСТ ШИПІВ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (сім гострих шипів або сім загострених гілочок)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Підлога в межах 4-метрового радіуса з центром в точці в межах дистанції покривається шипами і колючками. Ця місцевість стає важкопрохідною на час тривалості заклинання. Коли істота входить в цю область або йде по ній, вона отримує 2к4 колотих ушкоджень за кожен 1 пройдений метр.

Трансформація поверхні проходить практично непомітно, і шипи добре замасковані. Істоти, які не бачили цю місцевість в момент виконання заклинання, повинні зробити перевірку Мудрості (Уважності) проти СК твоїх заклинань, щоб розпізнати місцевість небезпечною, перед тим як в неї увійти.

РОЗКІШНИЙ МАЄТОК МОРДЕНКАЙНЕНА

7 рівень, виклик

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 60 метрів
Компоненти: С, Т, М (мініатюрні двері зі слонової кістки, шматочок полірованого мармуру і крихітна срібна ложка; кожен предмет повинен коштувати мінімум 5 зм)
Тривалість: 24 години

Ти створюєш Міжпросторове житло в межах дистанції, яке існує, доки заклинання триває. Ти вибираєш, де буде знаходитися єдиний вхід. Вхід слабо світиться; він має 1 метр в ширину і 2 метри у висоту. Ти і всі істоти, зазначені тобою при виконанні цього заклинання, можете заходити в це житло, поки двері відкриті. Ти можеш відкривати і закривати двері, якщо перебуваєш в межах 6 метрів від них. Двері невидимі, коли закриті. За дверима знаходиться чудовий передпокій з численними кімнатами. Там свіже і тепле повітря. Ти можеш створити будь-яке планування, але простір не може перевищувати 50 кубів з довжиною ребра в 2 метри. Це місце прикрашено і обставлено меблями так, як ти побажаєш. Там досить їжі для 100 осіб з дев'ятьма змінами страв.

Всіх, хто зайшов, обслуговують 100 практично прозорих слуг. Зовнішній вигляд і одяг цих слуг визначаєш ти сам. Вони слухняно виконують усі накази. Кожен слуга може виконувати завдання, які доступні будь-якому людському слузі, але вони не можуть атакувати і робити вчинки, які заподіють шкоди іншим істотам. Таким чином, слуги можуть подавати речі, чистити, зашивати, прасувати одяг, запалювати вогні, подавати їжу, наливати вино і так далі. Слуги можуть пересуватись по маєтку, але не можуть виходити з нього. Меблі та інші предмети, створені цим заклинанням, перетворюються в дим, якщо їх винесуть з маєтку.

Коли заклинання закінчується, всі істоти, які знаходяться в міжпросторі, виганяються у вільний простір, найближчий до входу.

РОЗМИТА ФОРМА

2 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Твоє тіло стає розмитим і вітряним для всіх, хто бачить тебе. Доки заклинання триває, всі істоти роблять по тобі кидки атак з перешкодою. Атакуючий отримує імунітет до цього ефекту, якщо покладається не на зір, а, наприклад, на сліпий зір, або може бачити крізь ілюзії, наприклад, за допомогою істинного зору.

РОЗМОВА З МЕРТВИМИ

3 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т, М (запалені пахощі)
Тривалість: 10 хвилин

Ти даруєш подобу життя і свідомості трупу, обраному в межах дистанції, дозволяючи йому відповідати на поставлені тобою питання. У трупа повинен бути рот, і він не може бути нежиттю. Заклинання провалюється, якщо цей труп був ціллю цього заклинання протягом останніх 10 днів.

Доки заклинання триває, ти можеш задати трупу п'ять запитань. Труп знає тільки те, що знав за життя, включаючи відомі мови. Відповіді зазвичай короткі, загадкові або невиразні, і труп не зобов'язаний давати правдиву відповідь, якщо ти ворожий до нього або він бачить у тобі загрозу. Це заклинання не повертає душу в тіло істоти, а тільки оживляє дух. Таким чином, труп не може дізнаватися нову інформацію, не усвідомлює того, що відбувалося після його смерті, і не може міркувати про майбутні події.

РОЗМОВА З РОСЛИНАМИ

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (6-метровий радіус)
Компоненти: С, Т
Тривалість: 10 хвилин

Ти наділяєш рослину в межах 6 метрів від тебе обмеженою свідомістю і подобою життя, дозволяючи їй спілкуватися з тобою і виконувати твої прості інструкції. Ти можеш питати її про події, що відбувалися в області заклинання за останній день, отримуючи інформацію про істот, які тут проходили, погоду та інші обставини.

Ти можеш також перетворити на час тривалості заклинання важкопрохідну місцевість, викликану рослинами (кущі і чагарники), в звичайну місцевість. Ти можеш перетворити на час тривалості заклинання звичайну місцевість в важкопрохідну, якщо там є рослини, наприклад, змушуючи гілки і ліани чіплятись за переслідувачів.

На розсуд Майстра, рослини можуть виконувати й інші завдання. Це заклинання не дозволяє рослинам викопуватися і пересуватися, але вони можуть вільно рухати гілками, паростками і стеблами. Якщо в області заклинання є рослинна істота, ти можеш спілкуватися з нею, як ніби б у вас була спільна мова, але ти не отримуєш магічну здатність впливати на неї. Це заклинання може змусити рослин, створених заклинанням *обплутування*, відпустити істоту.

РОЗМОВА З ТВАРИНАМИ

1 рівень, віщування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

На період тривалості заклинання ти отримуєш можливість розуміти звірів та спілкуватися з ними усно. Знання і свідомість багатьох звірів обмежена їх інтелектом, але вони як мінімум можуть дати інформацію про найближчі місця і чудовиськ, включаючи тих, кого вони бачили за останній день. На розсуд Майстра, ти можеш спробувати переконати звіра надати тобі невелику допомогу.

РОЗПАД

6 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (магнетит і щіпка пилу)
Тривалість: Миттєва

Тонкий зелений промінь вилітає із твого вказівного пальця, і прямує в ціль, яку ти бачиш в межах дистанції. Ціль може бути істотою, предметом або створінням з магічної сили, наприклад, стіною, створеною заклинанням *силова стіна*.

Істота, яка стала ціллю цього заклинання, має зробити кидок рятунку Вправності. При провалі вона отримує 10к6 + 40 ушкоджень силовим полем. Якщо ці ушкодження опускають здоров'я цілі до 0, вона миттєво розпадається.

Істота, яка розпалась, а також все, що вона тримала і носила, крім магічних предметів, перетворюється в купку дрібного сірого порошку. Таку істоту можна повернути до життя тільки за допомогою заклинання *істинне воскресіння* або *бажання*.

Це заклинання викликає автоматичний розпад немагічних предметів і витворів з магічної сили із розміром не більше Великого. Якщо ціль — предмет або створіння з магічної сили з розміром Величезний або більшим, заклинання викликає розпад його частини в кубі з довжиною ребра 2 метри. На магічні предмети це заклинання не діє.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 3к6 за кожен рівень слота вище 6-го.

РОЗПЕЧЕНИЙ МЕТАЛ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматок заліза і полум'я)
Тривалість: Миттєва

Вибери рукотворний металевий предмет на зразок металевої зброї або комплекту важкого або середнього обладунку, який ти бачиш в межах дистанції. Ти робиш його розпече-

ним до червоного. Кожна істота, яка знаходяться у фізичному контакті з цим предметом, отримує 2к8 ушкоджень вогнем, коли ти виконуєш це заклинання. Доки заклинання триває, ти можеш бонусним вчинком в кожному наступному ходу знову завдавати ці ушкодження.

Якщо істота тримає або носить предмет, і отримує від нього ушкодження, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Статури, інакше вона упускає цей предмет, якщо може. Якщо вона не може упустити предмет, то до початку твого наступного ходу робить з перешкодою усі кидки атак та перевірки характеристик.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище другого.

РОЗПІЗНАВАННЯ

1 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 година
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (перлина, вартістю мінімум 100 зм, і перо сови)
Тривалість: Миттєва

Ти вибираєш один предмет, і не перестаєш торкатися до нього під час усього виконання заклинання. Якщо це магічний предмет, ти дізнаєшся його властивості, спосіб їх використання, чи необхідна для користування ним настройка на нього, і скільки залишилося зарядів, якщо вони є. Ти дізнаєшся, чи діють в даний момент заклинання на цей предмет, і які саме це заклинання.

Якщо предмет був створений заклинанням, ти дізнаєшся, що це було за заклинання. Якщо ти замість цього під час виконання заклинання торкаєшся до істоти, ти дізнаєшся, які заклинання в даний момент діють на неї.

РОЗСІЮВАННЯ ЗЛА І ДОБРА

5 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (свята вода або порошок срібла і заліза)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Тебе оточує мерехтлива енергія, яка захищає від фей, нежиті та істот, які родом не з Матеріальної Площини. Доки заклинання триває, породження, небожителі, нежить, феї та елементалі здійснюють по тобі кидки атаки з перешкодою. Ти можеш закінчити заклинання передчасно, вибравши один із представлених нижче варіантів:

Вигнання. Ти робиш вчинком рукопашну атаку заклинанням по породженню, небожителю, нежиті, феї або елементалю в межах досяжності. При попаданні ти намагаєшся вигнати істоту на її рідну площину. Істота має зробити успішний кидок рятунку Харизми, інакше вона буде відправлена на свою рідну площину (якщо тільки вона вже не знаходиться там). Нежить відправляється в Царство Тіней, а феї в Країну Фей.

Поломка чар. Ти вчинком торкаєшся до істоти, до якої можеш дотягнутися, і яка причарована, перелякана або одержима породженням, небожителем, нежиттю, феєю або елементалем. Ця істота перестає бути причарованою, переляканою або одержимою такими істотами.

РОЗСІЮВАННЯ МАГІЇ

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Вибери одну істоту, предмет або магічний ефект в межах дистанції. Всі заклинання 3 рівня або нижчого закінчуються на цій істоті. Для кожного заклинання з рівнем 4 або вищим проведи перевірку твоєї базової характеристики. СК дорівнює 10 + рівень заклинання. У разі успіху таке заклинання закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, ти автоматично закінчуєш на цілі ефекти заклинань, чиї рівні не перевищують рівень використаного магічного слота.

РОЗУМІННЯ МОВ

1 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (щіпка сажі та солі)
Тривалість: 1 година

Доки заклинання триває, ти розумієш буквальний сенс усіх почутих розмов на будь-яких мовах. Ти також розумієш письмена на будь-яких мовах, але ти повинен торкатися до поверхні, на якій записані слова. Необхідна приблизно 1 хвилина для читання однієї сторінки тексту.

Це заклинання не розшифровує таємні послання в текстах та символи, такі як магічні знаки, які не є частиною тексту.

РУЙНІВНА ХВИЛЯ

5 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (6-метровий радіус)
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти крокуєш по підлозі, створюючи хвилю божественної енергії, яка виходить від тебе. Усі істоти, вибрані тобою в межах 6 метрів, повинні зробити успішний кидок рятунку Статури, інакше вони отримають 5к6 ушкоджень звуком, а також 5к6 ушкоджень випромінюванням або некротичною енергією (на твій вибір), і будуть збиті долілиць. Істота, яка зробила успішний кидок рятунку, отримує половину цих ушкоджень і не збивається долілиць.

РУКА БІҐБІ

5 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (яєчна шкаралупа і рукавичка зі зміїної шкіри)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш мерехтливу руку Великого розміру з напівпрозорого силового поля у вільному просторі, який бачиш в межах дистанції. Рука існує, доки заклинання триває, і вона пересувається по твоїй команді, повторюючи рухи твоєї власної руки.

Ця рука є предметом, у якого КО 20, а кількість здоров'я рівна максимуму твого здоров'я. Коли здоров'я руки опускається до 0, заклинання закінчується. У руки Сила 26 (+8), і Вправність 10 (+0). Рука не заповнює свій простір.

Коли ти виконуєш це заклинання, а також в наступні ходи, але вже бонусним вчинком, ти можеш пересувати руку на 12 метрів і створювати їй один з наступних ефектів:

Могутня долоня. Рука намагається штовхнути істоту, що знаходиться в межах 1 метра від неї, в обраному тобою напрямку. Здійсни перевірку Сили руки, протиставлену перевірці Сили (Атлетики) цілі. Якщо ціль Середнього розміру або менша, ти робиш перевірку з перевагою. У разі успіху рука штовхає ціль на 1 метр плюс кількість метрів, рівну модифікатору твоєї базової характеристики. Рука пересувається разом з ціллю, залишаючись в межах 1 метра від неї.

Огороджуюча долоня. Рука встає між тобою і вибраною тобою істотою, доки ти не віддаси руці іншу команду. Рука пересувається так, щоб знаходитись між тобою і ціллю, надаючи тобі від цілі напів-укриття. Ціль не може пройти крізь простір руки, якщо її значення Сили не є вищим від значення Сили руки. Якщо значення Сили у цілі вище, ніж у руки, вона може пройти до тебе крізь руку, але простір руки для неї вважається важкопрохідною місцевістю.

Стиснутий кулак. Рука вдаряє одну істоту або предмет в межах 1 метра від себе. Здійсни рукопашну атаку заклинанням за руку, використовуючи свої параметри. При попаданні ціль отримує 4к8 ушкоджень силовим полем.

Стискаюча долоня. Рука може схопити істоту Величезного розміру або меншу, яка знаходиться в межах 1 метра від неї. При перевірці захвату ти використовуєш значення Сили руки. Якщо розмір цілі Середній або менший, ти робиш перевірку з перевагою. Доки рука тримає ціль в захваті, ти можеш бонусним вчинком здавлювати її рукою. Ціль при цьому отримує 2к6 дробильних ушкоджень + модифікатор твоєї базової характеристики.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, за кожен рівень слота вище 5-го ушкодження від Стиснутого кулака збільшуються на 2к8, а ушкодження від Стискаючої долоні збільшуються на 2к6.

РУКИ ГАДАРА

1 рівень, виклик (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (2-метровий радіус)
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти звертаєшся до сили Гадара, Темного Алкателя. З тебе вириваються щупальця з темної енергії, які б'ють усіх істот в межах 2 метрів. Усі істоти в цій області повинні зробити кидок рятунку Сили. У разі провалу ціль отримує 2к6 ушкоджень некротичною енергією і в наступному ходу не може здійснювати реакції. У разі успіху істота отримує половину цих ушкоджень без ніяких ефектів в наступний хід.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище першого.

РУХ ҐРУНТУ

6 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (залізний меч і невеличка сумка з сумішшю з глини, перегною і піску)
Тривалість: Концентрація, не довше 2 годин

Вибери в межах дистанції область з довжиною сторони не більше 8 метрів. Доки заклинання триває, ти можеш змінювати поверхню землі, піску або глини. Ти можеш збільшити або зменшити висоту, створити або засипати рів, підняти або зрівняти стіни, і навіть формувати колони. Висота таких змін не може перевищувати половини найбільшого боку області. Отже, якщо ти впливаєш на квадрат з довжиною сторони 8 метрів, ти можеш створити колону висотою до 4 метрів, підняти або опустити землю на відстань до 4 метрів, викопати траншею глибиною до 4 метрів, і так далі. Зміни вступають в силу в протягом 10 хвилин. В кінці кожних 10 хвилин концентрації на цьому заклинанні ти можеш вибрати нову область, щоб вплинути на неї.

Через те, що трансформація місцевості відбувається повільно, зазвичай, істоти не можуть потрапити до полону або отримати ушкодження через рух ґрунту. Це заклинання не може маніпулювати природним каменем і кам'яними будівлями. Камені і будови зсуваються, пристосовуючись до нової місцевості. Якщо зміна місцевості зробить будову нестійкою, вона може зруйнуватися. Це заклинання також не діє на рослини. Переміщуваний ґрунт забирає з собою і рослини.

СВІТЛО

Заговір, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, М (світлячок або фосфоресцентний мох)
Тривалість: 1 година

Ти торкаєшся до одного предмета, довжина якого ні по одному з вимірів не перевищує 2 метри. Доки заклинання триває, предмет випускає яскраве світло в радіусі 4 метрів і тьмяне світло в межах ще 4 метрів. Світло може бути будь-якого обраного тобою кольору. Повне покриття пред-

мета чимось непрозорим блокує це світло. Заклинання закінчується, якщо ти виконуєш його ще раз або закінчиш його своїм вчинком. Якщо ти націлився на предмет, який тримає або носить ворожа істота, ця істота повинна зробити успішний кидок рятунку Вправності, щоб ухилитися від заклинання.

СВОБОДА ПЕРЕСУВАННЯ

4 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (шкіряний ремінець, обмотаний навколо передпліччя або аналогічної кінцівки)
Тривалість: 1 година

Ти торкаєшся до згідної істоти. Доки заклинання триває, на пересування цілі не впливає важкопрохідна місцевість, а заклинання та інші магічні ефекти не можуть ні зменшити її швидкість, ні зробити її паралізованою або окованою. Ціль також може витратити 1 метр пересування, щоб автоматично вивільнитися з немагічних оков, таких як кайдани або захват іншої істоти. Більше того, перебування під водою не накладає штрафи на пересування і атаки для цієї цілі.

СВЯТА АУРА

8 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (крихітний контейнер, вартістю мінімум 1000 зм, який зберігає священну реліквію, таку як шматок тканини з мантії святого або шматочок пергаменту з релігійним текстом)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Божественне світло виходить від тебе м'яким сяйвом в радіусі 6 метрів. Доки заклинання триває, істоти в цьому радіусі, вибрані тобою при виконанні цього заклинання, випускають тьмяне світло в радіусі 1 метра і роблять всі кидки рятунку з перевагою, а решта істот роблять з перешкодою всі кидки атаки по них. Крім того, якщо породження або нежить попадає по такій істоті рукопашної атакою, аура спалахує яскравим світлом. Цей нападник повинен зробити успішний кидок рятунку Статури, інакше стане осліплений, доки це заклинання не скінчиться.

СВЯТЕ ПОЛУМ'Я

Заговір, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Схоже на вогонь сяйво опускається на істоту, яку ти бачиш в межах дистанції. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше вона отримує 1к8 ушкоджень випромінюванням. Для цього кидка рятунку ціль не отримує переваг від укриття.

На вищих рівнях: Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к8, коли ти досягаєш 5 рівня (2к8), 11 рівня (3к8) і 17 рівня (4к8).

СВЯТИЛИЩЕ

5 рівень, втілення

Час виконання: 24 години
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (трави, масла і пахощі, вартістю мінімум 1000 зм, які поглинаються заклинанням)
Тривалість: Доки не розсіється

Ти торкаєшся до точки і наповнюєш область навколо неї святою (або нечестивою) силою. Радіус області може бути з радіусом до 12 метрів, і заклинання провалюється, якщо в цей радіус потрапляє область, яка вже знаходиться під дією заклинання *святилище*. Наповнена область піддається наступним ефектам:

По-перше, породження, небожителі, нежить, феї і елементалі не можуть увійти в цю область, і не можуть робити істот, які знаходяться всередині, причарованими, переляканими і одержимими. Всі істоти, які причаровані, перелякані або одержимі такими істотами, перестають бути причарованими, переляканими і одержимими, входячи в цю область. Ти можеш виключити з ефекту один або декілька видів істот.

По-друге, ти можеш прив'язати до області додатковий ефект. Вибери один з ефектів наведених у списку нижче, або вибери ефект, запропонований Майстром. Деякі з цих ефектів застосовуються до істот, які знаходяться в області; ти можеш вказати, чи буде він застосовуватися до всіх істот, чи до істот, які служать певному божеству або лідеру, чи до істот певного виду, наприклад, до орків і тролів.

Коли істота, яка потрапляє під дію ефекту, входить в область заклинання вперше за хід або починає там хід, вона може зробити кидок рятунку Харизми. У разі успіху істота ігнорує додатковий ефект, доки не покине цю область.

Вічний спокій. Мертві тіла, поховані в області, не можуть стати нежиттю.

Втручання в подорожі між вимірами. Істоти в зоні ефекту не можуть пересуватись і подорожувати, використовуючи телепортацію або переміщення між вимірами і площинами.

Денне світло. Область освітлюється яскравим світлом. Магічна темрява, створена заклинаннями з рівнем меншим від рівня слота, використаного тобою для виконання цього заклинання, не може затьмарити світло.

Захист від енергії. Істоти в області ефекту отримують опір до одного виду ушкоджень на твій вибір крім дробильних, колотих і рубаних.

Мови. Істоти в зоні ефекту можуть спілкуватися з будь-якими іншими істотами, які знаходяться в області, навіть якщо у них немає спільної мови.

Страх. Істоти в зоні ефекту перелякані, поки знаходяться в цій області.

Темрява. Область заповнюється темрявою. Звичайне світло, а також магічне світло, створене заклинаннями, з рівнем нижчим від рівня слота, використаного тобою для виконання цього заклинання, не може освітлити цю область.

Тиша. Звуки не покидають межі області, і не проникають із зовні всередину.

Хоробрість. Істоти в зоні ефекту не можуть бути перелякані, доки знаходяться в області.

СИГНАЛІЗАЦІЯ

1 рівень, огородження (ритуал)

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (дзвіночок і срібний дротик)
Тривалість: 8 годин

Ти встановлюєш сигналізацію на випадок вторгнення. Вибери двері, вікно або область в межах дистанції не більші від куба з довжиною ребра 4 метри. До закінчення тривалості заклинання *сигналізація* тривога повідомляє тебе кожен раз, коли до області під охороною торкається (або входить в неї) істота з розміром не менше Крихітного.

При виконанні заклинання ти можеш вказати істот, які не викликатимуть спрацювання тривоги. Ти також вибираєш, чи буде тривога уявною або чутною. Уявна тривога попереджає тебе дзвоном у свідомості, якщо ти перебуваєш в межах 1500 метрів від області під цією охороною. Цей дзвін пробуджує тебе, якщо ти спиш. Чутна тривога видає дзвін дзвіночка протягом 10 секунд в межах 12 метрів.

СИЛОВА КЛІТКА

7 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 20 метрів
Компоненти: С, Т, М (порошок рубіна, вартістю мінімум 1500 зм)
Тривалість: 1 година

Навколо області, обраної тобою в межах дистанції, виникає нерухома, невидима клітка в формі куба, створена з магічної сили. В'язниця може бути кліткою або суцільною коробкою, на твій вибір. В'язниця в формі клітки може бути з довжиною ребра до 4 метрів, і складається з жердин товщиною 1 см, віддалених один від одного на 1 сантиметр. В'язниця в формі коробки може бути з довжиною ребра не більше 2 метрів, і вона є суцільним бар'єром, який зупиняє будь-яку матерію і блокує заклинання, які виконуються як всередині коробки, так і спрямовані на неї ззовні.

Коли ти виконуєш це заклинання, під його дію потрапляють всі істоти, які повністю знаходяться всередині області. Істоти, які знаходяться в області лише частково, або занадто великі для ув'язнення всередині, відштовхуються від центру області, доки не опиняться зовні.

Істота, яка знаходиться в цій в'язниці, не може покинути її без допомоги магії. Якщо вона намагається використовувати телепортацію або переміщення між площинами, вона повинна спочатку зробити успішний кидок рятунку Харизми. У разі успіху істота може використовувати цю магію для виходу з такої силової клітки. При провалі істота не може покинути в'язницю, і витрачає даремно використання заклинання або ефекту. В'язниця простягається і на Ефірну Площину, забороняючи переміщення через неї. Це заклинання можна бути завершено за допомогою *розсіювання магії*.

СИЛОВА СТІНА

5 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (щіпка порошку товченого прозорого дорогоцінного каменю)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Невидима стіна з силового поля з'являється в точці, обраній тобою в межах дистанції. Стіна з'являється, будучи орієнтованою в будь-якому напрямку: горизонтальному, вертикальному або нахиленому. Вона може вільно парити, а може спиратися на тверду поверхню. Ти можеш створити її півсферою-куполом або сферою з радіусом не більше 2 метрів, Або ж ти можеш сформувати плоску поверхню, яка складається з плит 2x2 метри, кількість яких може бути не більше десяти. Кожна плита повинна бути сусідньою як мінімум з однією іншою плитою.

Яка б форма не була у стіни, її товщина завжди 5 міліметрів. Вона існує, доки заклинання триває. Якщо стіна при появі проходить через простір істоти, ця істота виштовхується по одну зі сторін стіни (на твій вибір).

Ніщо не може фізично пройти крізь цю стіну. Вона володіє імунітетом до всіх видів ушкоджень, і не може бути розсіяна *розсіюванням магії*. Заклинання *розпад* повністю знищує стіну. Стіна простягає і на Ефірну Площину, блокуючи ефірні переміщення крізь себе.

СИМВОЛ

7 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (ртуть, фосфор і товчений діамант з опалом, загальною вартістю мінімум 1000 зм, які поглинаються заклинанням)
Тривалість: Доки не розсіється або не спрацює

Коли ти виконуєш це заклинання, ти малюєш згубний символ на будь-якій поверхні (такій як підлога, стіна або стіл) або всередині предмета, який можна закрити, щоб приховати знак (наприклад, в книзі, на сувої або в скрині). Якщо ти вибрав поверхню, знак може покрити площу не більше 2 метрів діаметром. Якщо ти вибрав предмет, він повинен залишатися на місці; якщо предмет перенесуть більш ніж на 2 метри від того місця, де було виконано це заклинання, знак буде зламаний, і заклинання закінчиться, так і не спрацювавши.

Знак практично невидимий, для його виявлення потрібна успішна перевірка Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань.

При виконанні заклинання ти визначаєш, яка обставина викличе спрацьовування знака. Для знаків, написаних на поверхні, найчастіше використовують дотик або наступання на знак, зняття іншого предмета, який закриває знак, наближення до нього на певну відстань, або маніпулювання предметом, який його утримує. Для знаків, написаних всередині предмета, найчастіше використовують відкривання предмета, наближення до нього на певну відстань, огляд або прочитання знака.

Ти можеш уточнити умову, щоб заклинання активізувалося тільки при певних обставинах або в залежності від фізичних параметрів істоти (таких як зріст і вага), або його виду (наприклад, можна виставити захист від вампірів або від перекиднів). Ти можеш також визначити істот, які не будуть активувати знак, наприклад, тих, хто скаже пароль.

Коли ти малюєш знак, вибери один ефект із наведеного нижче списку. Спрацювавши, знак спалахує, заповнюючи на 10 хвилин сферу з радіусом 12 метрів тьмяним світлом, після чого заклинання закінчується. Всі істоти, які знаходяться в сфері, коли знак активується, стають цілями ефекту заклинання, так само як і істоти, які вперше за хід входять в сферу або закінчують в ній хід.

Безнадія. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Харизми. При провалі ціль охоплюється відчаєм на 1 хвилину. В цей час вона не може атакувати і націлюватися на істот шкідливими уміннями, заклинаннями та іншими магічними ефектами.

Божевілля. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Інтелекту. При провалі ціль стає божевільною на 1 хвилину. Божевільна істота не може здійснювати вчинки, не розуміє нічого, що говорять інші істоти, не може читати, і вимовляє тільки нерозбірливу нісенітницю. Майстер контролює її пересування, яке є досить хаотичним.

Біль. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Статури, стаючи недієздатними від пекучого болю на 1 хвилину при провалі.

Приголомшення. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Мудрості, стаючи приголомшеними на 1 хвилину при провалі.

Сварка. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі ціль сперечається і лається з іншими істотами протягом 1 хвилини. В цей час вона не здатна осмислено спілкуватися і здійснює кидки атак і перевірки характеристик з перешкодою.

Смерть. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Статури, отримуючи 10к10 ушкоджень некротичною енергією при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху.

Сон. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Мудрості, втрачаючи свідомість на 10 хвилин при провалі. Істота прокидається, якщо отримує ушкодження або якщо хтось вчинком потрусить її або дасть ляпаса.

Страх. Всі цілі повинні зробити кидок рятунку Мудрості, стаючи переляканими на 1 хвилину при провалі. Будучи переляканою, ціль кидає все, що тримає, і повинна в кожен свій хід пересуватись як мінімум на 6 метрів від знака, якщо це можливо.

СИМВОЛИ ЗАХИСТУ

3 рівень, огородження

Час виконання: 1 година
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (пахощі і потовчений діамант, вартістю мінімум 200 зм, який поглинається заклинанням)
Тривалість: Доки не буде розсіяне або не спрацює

Коли ти виконуєш це заклинання, ти малюєш символ, яка пізніше виконує певний магічний ефект. Ти малюєш його на поверхні (такій як стіл або частина підлоги або стіни) або в предметі, який можна закрити (книга, сувій або скриня зі скарбами), приховавши, таким чином, символ. Якщо ти вибрав поверхню, символ може покривати площу діаметром не більше 2 метрів. Якщо ти вибрав предмет, він повинен бути нерухомим; якщо предмет пересунуть більш ніж на 2 метри від того місця, де ти виконав заклинання, символ зламається, і заклинання закінчиться, не спрацьовуючи. Символ практично невидимий, і для його виявлення потрібна успішна перевірка Інтелекту (Обстеження) проти СК твоїх заклинань.

Під час виконання цього заклинання ти вирішуєш, яка обставина викличе спрацьовування символу.

Символи, написані на поверхні, зазвичай спрацьовують від дотику, наступання на нього, знімання предмета, що стоїть на символі, наближення на певну відстань, або маніпулювання предметом, на якому зображений символ.

Для символів, написаних всередині предметів, найчастіше вибирають відкривання, наближення на певну відстань, погляд, кинутий на символ або спробу його прочитати.

Після того, як символ спрацює, заклинання закінчується. Ти можеш внести уточнення, щоб заклинання спрацьовувало тільки в певних обставинах або при дотриманні зовнішніх ознак (таких як зріст і вага), виду істоти (наприклад, символ може захищати тільки від аберацій і дроу), або світогляду. Ти можеш також визначити умови, при яких істота не буде активувати символ, наприклад, вимова пароля. Коли ти малюєш символ, вибери вибуховий символ або магічний символ.

Вибуховий символ. Коли цей символ спрацьовує, він випускає магічну енергію сферою з радіусом 4 метри з центром на символі. Ця сфера огинає кути. Всі істоти в цій області повинні зробити кидок рятунку Вправності. Істота отримує 5к8 ушкоджень звуком, кислотою, вогнем, холодом або електрикою при провалі (ти вибираєш вид цих ушкоджень при зображенні символу), або половину цих ушкоджень при успіху.

Магічний символ. Ти можеш зберегти на символі заготоване заклинання з рівнем не вище 3, виконавши його частиною малювання символу. Заклинання має націлюватися на одну істоту або область. При цьому заклинання не вступає в силу одразу. Коли символ спрацьовує, заклинання, яке зберігалось всередині, активується. Якщо у заклинання є ціль, ціллю стає істота, яка викликала спрацьовування символу. Якщо заклинання діє на область, центр цієї області буде на цій істоті. Якщо заклинання викликає ворожих істот або створює шкідливі предмети або пастки, вони з'являються як можна ближче до порушника і атакують його. Якщо заклинання вимагає концентрації, воно триває до кінця своєї максимальної тривалості.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 4 рівня або вищого, ушкодження від вибухового символу збільшується на 1к8 за кожен рівень слота вище 3-го. Якщо ж ти створюєш магічний символ, ти можеш зберігати в ньому заклинання з рівнем, рівним рівню слота, використаного для виконання *символів захисту*.

СКОРОХІД

1 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (щіпка землі)
Тривалість: 1 година

Ти торкаєшся до істоти. Доки заклинання триває, швидкість цієї істоти збільшується на 2 метри.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти можеш зробити його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 1-го.

СЛАБОУМСТВО

8 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (пригорща глиняних, кристалічних, скляних або мінеральних кульок)
Тривалість: 1 година

Ти вриваєшся в свідомість істоти, яку бачиш в межах дистанції, намагаючись придушити її розум і думки. Ціль отримує 4к6 ушкоджень психічною енергією і повинна зробити кидок рятунку Інтелекту. У разі провалу Інтелект і Харизма істоти стають рівні 1. Вона не може виконувати заклинання, активувати магічні предмети, розуміти мови і розумно спілкуватися. Однак істота розпізнає друзів, ходить за ними, і навіть захищає їх. В кінці кожних 30 днів істота може повторювати кидок рятунку від цього заклинання. Якщо вона досягає успіху, заклинання закінчується. Це заклинання також закінчується заклинаннями *вище відновлення*, *бажання* і *зцілення*.

СЛІПОТА/ГЛУХОТА

2 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С
Тривалість: 1 хвилина

Ти можеш засліпити ворога або зробити його глухим. Вибери одну істоту, яку бачиш в межах дистанції, котра одразу ж робить кидок рятунку Статури. У разі провалу ціль стає на час тривалості заклинання осліплена або оглухла (на твій вибір). В кінці кожного свого ходу ціль може здійснювати кидок рятунку Статури. У разі успіху заклинання закінчується

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, ти можеш обрати його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище другого.

СЛІПУЧА КАРА

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Коли ти наступного разу попадеш по істоті атакою рукопашною зброєю, доки заклинання триває, твоя зброя спалахує яскравим світлом, і атака заподіює цілі додатково 3к8 ушкоджень випромінюванням. Крім того, ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Статури, інакше вона стане осліпленою до закінчення заклинання. Осліплена цим заклинанням істота робить кидки рятунку Статури в кінці кожного свого ходу. У разі успіху вона перестає бути осліпленою.

СЛОВО ПОВЕРНЕННЯ

6 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 1 метр
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Ти і не більше п'яти згідних істот в межах 1 метра від тебе миттєво телепортуєтесь в заздалегідь підготовлене святилище. Ти та істоти, які телепортувались з тобою, з'являєтеся у вільному просторі, найближчому до місця, зазначеного тобою при підготовці святилища (дивись нижче). Якщо ти виконаєш це заклинання, не підготувавши святилище, заклинання не робить ніякого ефекту.

Ти повинен підготувати святилище, виконавши це ж заклинання в такому місці як храм, присвячений або сильно пов'язаний з твоїм божеством. Якщо ти виконаєш це заклинання в місці, не пов'язаному з твоїм божеством, заклинання не дасть ніякого ефекту.

СМЕРДЮЧА ХМАРА

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (тухле яйце чи кілька гнилих листків капусти)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш сферу жовтого нудотного газу з радіусом 4 метри з центром в точці в межах дистанції. Ця хмара огинає кути, а її простір — місцевість з відсутньою видимістю. Хмара тримається в повітрі, доки заклинання триває. Всі істоти, які повністю знаходяться в хмарі на початку свого ходу, повинні зробити кидок рятунку Статури від отрути. При провалі істота втрачає свій вчинок, оскільки її нудить і її голова паморочиться. Істоти, які не мусять дихати, або ті, які володіють імунітетом до отрути, автоматично досягають успіху в цьому кидку рятунку .

Помірний вітер (як мінімум 15 кілометрів за годину) розсіює цю хмару через 4 раунди. Сильний вітер (як мінімум 30 кілометрів за годину) розсіює її через 1 раунд.

СОН

5 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Особлива
Компоненти: С, Т, М (жменю піску, крапля чорнила і перо, висмикнуте у сплячої птиці)
Тривалість: 8 годин

Це заклинання формує сон іншої істоти. Вибери ціллю цього заклинання істоту, яку бачиш. Ціль повинна знаходитися на одній з тобою площині існування. Цим заклинанням можна не можна зв'язатися з істотами, які не сплять, наприклад, з ельфами. Ти, або згідна істота, до якої ти торкаєшся, входить в транс, стаючи посланцем. Перебуваючи в трансі, посланець усвідомлює своє оточення, але не може робити вчинків і пересуватись.

Якщо ціль спить, посланець з'являється в її сні і може розмовляти з нею, поки та спить, і доки заклинання триває. Посланець також може формувати оточення сну, створюючи місцевість, предмети та інші образи. Посланець може в будь-який час вийти з трансу, закінчивши ефект цього заклинання. Після пробудження ціль прекрасно пам'ятає сон. Якщо в момент виконання заклинання ціль не спить, посланець це дізнається, і може або закінчити транс (і заклинання), або почекати, доки ціль засне, і тоді він з'явиться уві сні цілі.

Ти можеш зробити посланця кошмаром для своєї цілі. В цьому випадку посильний може передати послання не довше десяти слів, а ціль зобов'язана зробити кидок рятунку Мудрості. При провалі відгомони кошмару тривають весь сон, і ціль не отримує переваг від цього відпочинку. Крім того, коли ціль прокидається, вона отримує 3к6 ушкоджень психічною енергією.

Якщо у тебе є частина тіла, жмут волосся, обрізки нігтів або інша подібна частина тіла цілі, вона робить кидок рятунку з перешкодою.

СОНЯЧНИЙ ПРОМІНЬ

6 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (12-метрова лінія)
Компоненти: С, Т, М (збільшувальне скло)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Промінь яскравого світла виходить із твоєї долоні лінією шириною 1 метр і завдовжки 12 метрів. Всі істоти в цій лінії повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі істота отримує 6к8 ушкоджень випромінюванням і стає осліплена до початку твого наступного ходу. При успіху вона отримує половину цих ушкоджень і не осліплюється. Нежить і слиз роблять цей кидок рятунку з перешкодою.

Доки заклинання триває, ти можеш вчинком створювати нові промені світла.

Протягом його тривалості в твоїй руці світиться яскрава іскра. Вона випускає яскраве світло в межах 6 метрів і тьмяне світло в межах ще 6 метрів. Це світло ідентичне до сонячного.

СОНЯЧНИЙ СПАЛАХ

8 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (вогонь і шматочок сонячного каменю)
Тривалість: Миттєва

Яскраве сонячне світло освітлює все в 12-метровому радіусі з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції. Всі істоти, які знаходяться в ньому, повинні зробити кидок рятунку Статури. При провалі істота отримує 12к6 ушкоджень випромінюванням і стає осліплена на 1 хвилину. При успіху вона отримує половину ушкоджень і не стає осліплена. Нежить і слиз роблять цей кидок рятунку з перешкодою.

Істота, осліплена цим заклинанням, здійснює повторні кидки рятунку Статури в кінці кожного свого ходу. У разі успіху вона перестає бути осліпленою.

Це заклинання розсіює будь-яку темряву в своїй області, створену заклинанням.

СПОСТЕРЕЖЕННЯ

5 рівень, віщування

Час виконання: 10 хвилина
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (магічний центр, вартістю мінімум 1000 зм, такий як кришталева куля, срібне дзеркало або чаша зі святою водою)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти можеш бачити і чути конкретну вибрану тобою істоту, яка знаходиться на тій же площині існування, що і ти. Ціль повинна зробити кидок рятунку Мудрості, який модифікується тим, наскільки добре ти знаєш ціль, і тим, який зв'язок з цією істотою у тебе є. Якщо ціль знає, що ти виконуєш це заклинання, вона може добровільно провалити кидок рятунку, якщо хоче, щоб за нею стежили.

Знання	Модифікатор кидка рятунку
Через посередників (ти тільки чув про ціль)	+5
З перших рук (ти бачився з ціллю)	+0
Знайомі (ти добре знаєш ціль)	-5

Зв'язок	Модифікатор кидка рятунку
Образ або малюнок	+5
Річ або одяг	+0
Частина тіла, пасмо волосся, шматок нігтя, і т.д.	-5

При успіху ціль не потрапляє під дію, а ти не можеш використовувати це заклинання на ній протягом 24 годин. При провалі заклинання створює невидимий сенсор в межах 2 метрів від цілі. Ти можеш бачити і чути через нього, як ніби ти сам там перебував. Сенсор пересувається разом з ціллю, залишаючись в межах 2 метрів від неї, доки заклинання триває.

Істоти, які здатні бачити невидимі предмети, бачать сенсор як кульку, яка світиться, розміром з твій кулак. Замість

того щоб націлюватися на істоту, ти можеш вибрати ціллю місце, яке ти раніше бачив. В цьому випадку сенсор з'являється в цьому місці і не пересувається.

СПРЯМОВАНИЙ ЗАРЯД

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 раунд

Спалах світла спрямовується до вибраної тобою істоти в межах дистанції. Здійсни далекобійну атаку заклинанням по цілі. При попаданні ціль отримує 4к6 ушкоджень випромінюванням, і наступний кидок атаки по цілі, здійснений до кінця твого наступного ходу, відбувається з перевагою, завдяки містичному тьмяному світлу, яке недовго залишається на цілі.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 1-го.

СТВОРЕННЯ

5 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (крихітний шматочок матерії того ж виду, з якого ти плануєш створити предмет)
Тривалість: Особлива

Ти зачерпуєш тіньову матерію в Царстві Тіней і створюєш в межах дистанції неживий предмет із рослинної матерії: тканину, мотузку, дерев'яний брусок, або щось подібне. Ти також можеш цим заклинанням створювати мінеральну матерію, таку як камені, кристали і метали. Створюваний предмет повинен поміщатися в куб з довжиною ребра 1 метр, і повинен бути форми і матеріалу, який ти раніше бачив.

Тривалість залежить від створюваного матеріалу. Якщо предмет складається з декількох матеріалів, використовується найкоротша тривалість.

Матеріал	Тривалість
Рослинна матерія	1 день
Камінь або кристал	12 годин
Дорогоцінні метали	1 година
Коштовне каміння	10 хвилин
Адамантин або Міфрил	1 хвилина

Використання матерії, створеної цим заклинанням, як матеріального компонента для іншого заклинання, викликає провал того заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, довжина ребра куба збільшується на 1 метр за кожен рівень слота вище 5-го.

СТВОРЕННЯ АБО ЗНИЩЕННЯ ВОДИ

1 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (крапля води, якщо вода створюється, або кілька піщинок, якщо вода знищується)
Тривалість: Миттєва

Ти або створюєш, або знищуєш воду.

Створення води. Ти створюєш не більше 40 літрів чистої води в межах дистанції у відкритому контейнері. В якості альтернативи, вода випадає дощем в кубі з довжиною ребра 6 метрів в межах дистанції, та тушить при цьому відкрите полум'я.

Знищення води. Ти знищуєш не більше 40 літрів води у відкритому контейнері в межах дистанції. В якості альтернативи, ти знищуєш туман в кубі з довжиною ребра 6 метрів в межах дистанції.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти створюєш або знищуєш по 40 додаткових літрів води, а довжина ребра куба збільшується на 1 метр за кожен рівень слота вище 1-го.

СТВОРЕННЯ ВОГНЮ

Заговір, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т
Тривалість: 10 хвилин

У твоїй долоні з'являється мерехтливе полум'я. Воно залишається там, доки заклинання триває, і не шкодить ні тобі, ні твоєму спорядженню. Вогонь випускає яскраве світло в радіусі 2 метрів і тьмяне світло в межах ще 2 метрів. Заклинання закінчується, якщо ти закінчуєш його вчинком або виконуєш його ще раз. Ти можеш атакувати цим полум'ям, але це теж закінчить це заклинання.

Коли ти виконуєш це заклинання, або іншим вчинком в одному з наступних ходів, ти можеш кинути полум'я в істоту, яка знаходиться в межах 6 метрів від тебе. Здійсни далекобійну атаку заклинанням. При попаданні ціль отримує 1к8 ушкоджень вогнем.

На вищих рівнях: Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к8, коли ти досягаєш 5 рівня (2к8), 11 рівня (3к8) і 17 рівня (4к8).

СТВОРЕННЯ ЇЖІ ТА ВОДИ

3 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти створюєш 20 кілограмів їжі та120 літрів води на поверхні або в контейнері в межах дистанції, яких достатньо для прогодування п'ятнадцяти гуманоїдів або п'ятьох скакунів на 24 години. Їжа несмачна, але ситна, і псується, якщо її не з'їсти за 24 години. Вода чиста, і вона не псується.

СТВОРЕННЯ НЕЖИТІ

6 рівень, некромантія

Час виконання: 1 хвилина

Дистанція: 2 метри

Компоненти: С, Т, М (глиняний горщик з могильною землею, глиняний горщик з солонуватою водою і по одному чорному оніксу вартістю 150 зм на кожен труп)

Тривалість: Миттєва

Ти можеш виконати це заклинання тільки вночі. Вибери не більше трьох трупів гуманоїдів Середнього або Малого розміру в межах дистанції. Ці трупи стають упирями під твоїм контролем (параметри цих істот є у Майстра). У кожен свій хід ти можеш своїм бонусним вчинком подумки давати команди будь-якій істоті, оживленій цим заклинанням, якщо вона знаходиться в межах 24 метрів від тебе (якщо ти контролюєш відразу декілька істот, можеш віддати одну і ту ж команду декільком з них одночасно). Ти вирішуєш, які вчинки ця істота зробить, і куди вона пересунеться в свій наступний хід, або ж ти можеш віддати загальний наказ, наприклад, охороняти кімнату або коридор. Якщо ти не віддаси команду, істота буде всього лише захищатися від ворогів.

Отримавши наказ, істота продовжує його виконувати, доки завдання не буде виконано. Істота знаходиться під твоїм контролем 24 години, після чого перестає слухатися команд. Для підтримки контролю ще на 24 години ти повинен виконати це заклинання на неї ще раз до закінчення 24-годинного періоду. Таке виконання заклинання тільки підтримує контроль над вже створеними істотами, кількість яких не може бути більше трьох, і не оживляє нових.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня, ти оживляєш або продовжуєш контроль над чотирма упирями. Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 8 рівня, ти оживляєш або продовжуєш контроль над п'ятьма упирями або двома вурдалаками чи померцями. Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 9 рівня, ти оживляєш або продовжуєш контроль над шістьма упирями, трьома вурдалаками або померцями, або двома муміями.

СТВОРЕННЯ ПРОХОДУ

5 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 6 метрів

Компоненти: С, Т, М (щіпка кунжутного насіння)

Тривалість: 1 година

В точці, яку ти бачиш в межах дистанції на дерев'яній, заштукатуреній або кам'яній поверхні (такій як стіна, стеля або підлога) з'являється прохід, який існує доти, доки заклинання триває. Ти сам визначаєш габарити проходу: не більше 1 метра в ширину, не більше 3 метрів у висоту і не більше 4 метрів в глибину. Цей прохід не дестабілізує саму будову. Коли прохід зникає, всі істоти та предмети, які все ще знаходяться в ньому, безпечно виштовхуються у вільний простір, найближчий до поверхні, на якій ти виконав це заклинання.

СТИХІЙНА ЗБРОЯ

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: Дотик

Компоненти: С, Т

Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Немагічна зброя, до якої ти торкаєшся, стає магічною. Вибери один з наступних видів ушкоджень: звук, кислота, вогонь, холод або електрика. Доки заклинання триває, зброя надає тобі бонус +1 до кидків атак, здійснених нею, і заподіює при попаданні додатково 1к4 ушкоджень обраного виду.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 5 або 6 рівня, бонус до кидка атаки збільшується до +2, а додаткові ушкодження збільшуються до 2к4. Якщо ти використовуєш магічний слот 7 рівня або вищого, бонус збільшується до +3, а додаткові ушкодження збільшуються до 3к4.

СТІНА ВІТРІВ

3 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 24 метри

Компоненти: С, Т, М (крихітне віяло і перо екзотичного походження)

Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

З точки на підлозі, обраній тобою в межах дистанції, починає дути сильний вітер. Ти можеш зробити стіну довжиною не більше 10 метрів, заввишки не більше 3 метрів та товщиною не більше 30 см. Ти можеш як завгодно згинати стіну, головне, щоб вона йшла безперервним шляхом по підлозі. Стіна існує, доки заклинання триває.

Коли стіна з'являється, усі істоти в її області повинні зробити кидки рятунку Сили. Істота отримує 3к8 дробильних ушкоджень при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху. Сильний вітер стримує туман, дим та інші гази. Маленькі та ще менші літаючі істоти і предмети не можуть пройти через цю стіну. Легкі та сипучі матеріали, які опинилися в стіні, злітають вгору. Стріли, болти та інші звичайні боєприпаси, випущені по цілях, які знаходяться за стіною, відхиляються вгору і автоматично промахуються (валуни, кинуті велетнями і катапультами, а також інші подібні боєприпаси, не відхиляються). Істоти в газоподібній формі не можуть пройти через неї.

СТІНА ЗІ СТРІЛ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: 1 метр

Компоненти: С, Т, М (як мінімум чотири стріли або арбалетних болта)

Тривалість: 8 годин

Ти встромляєш чотири немагічні боєприпаси — стріли або арбалетні болти — в землю у межах дистанції і виконуєш на них заклинання, яке захищає область. Доки заклинання триває, кожен раз, коли інша істота крім тебе вперше за хід опиняється в межах 1 метра від боєприпасів або закін-

чує там хід, один боєприпас вилітає і атакує її. Істота має зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше вона отримає 1к6 колотих ушкоджень. Боєприпас при цьому знищується. Заклинання закінчується, коли закінчуються боєприпаси.

Виконуючи це заклинання, ти можеш вказати будь-яких істот, яких це заклинання ігноруватиме.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, кількість боєприпасів збільшується на два за кожен рівень слота вище 2-го.

СТІНА ШИПІВ

6 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (жменька шипів)
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш стіну з міцних, гнучких, перевитих кущів із гострими, як голки, шипами. Стіна з'являється в межах дистанції на твердій поверхні та існує доти, доки заклинання триває. Ти можеш зробити стіну не більше 12 метрів в довжину, не більше 2 метрів у висоту і товщиною 1 метр або колом з діаметром 4 метри, заввишки не більше 4 метрів і товщиною 1 метр. Ця стіна блокує лінію огляду. Коли стіна з'являється, всі істоти, які знаходяться в ній, повинні зробити кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує 7к8 колотих ушкоджень, або половину цих ушкоджень при успіху.

Істоти можуть проходити крізь стіну, але повільно і болісно. За кожен 1 метр пересування через стіну істота має витратити 4 метри пересування. Крім того, в перший раз за хід, коли істота входить в стіну або закінчує там хід, вона повинно здійснити кидок рятунку Вправності. Вона отримує 7к8 рубаних ушкоджень при провалі, або половину цих ушкоджень при успіху.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, обидва види ушкоджень збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 6-го.

СТРАХ

3 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (6-метровий конус)
Компоненти: С, Т, М (біле перо або серце курки)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти проектуєш обраним істотам примарне зображення їхніх найжахливіших страхів. Всі істоти в 6-метровому конусі повинні зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вони кидають все, що тримають в руках, і стають переляканими на час тривалості заклинання.

Будучи переляканою цим заклинанням, істота має в кожен свій хід здійснювати вчинок Ривок, і пересуватись геть від тебе по самому безпечному маршруту, доки у неї є куди рухатися. Якщо істота закінчує хід в місці, звідки у неї до тебе немає лінії огляду, вона може зробити кидок рятунку Мудрості. У разі успіху заклинання перестає діяти на цю істоту.

СТРИБОК

1 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (задня лапка коника стрибунця)
Тривалість: 1 хвилина

Ти торкаєшся до істоти. Доки заклинання триває, відстань стрибків цієї істоти збільшується в три рази.

СФЕРА НЕВРАЗЛИВОСТІ

6 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе (2-метровий радіус)
Компоненти: С, Т, М (скляна або кристалічна намистина, яка розсипається, коли заклинання закінчується)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Навколо тебе виникає нерухомий слабо мерехтливий бар'єр із радіусом 2 метри, який існує, доки заклинання триває. Всі заклинання 5 рівня і нижчого, виконані зовні бар'єру, не можуть подіяти на істот та предмети, які знаходяться всередині, навіть якщо заклинання виконано за допомогою слота вищого рівня. Такі заклинання можуть бути націлені на істот і предмети, які знаходяться всередині бар'єру, але не будуть на них впливати. Простір, захищений бар'єром, теж не включається в область ефекту таких заклинань.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 7 рівня або вищого, цей бар'єр захищає від заклинань з рівнем на 1 вищим за кожен рівень слота вище 6-го.

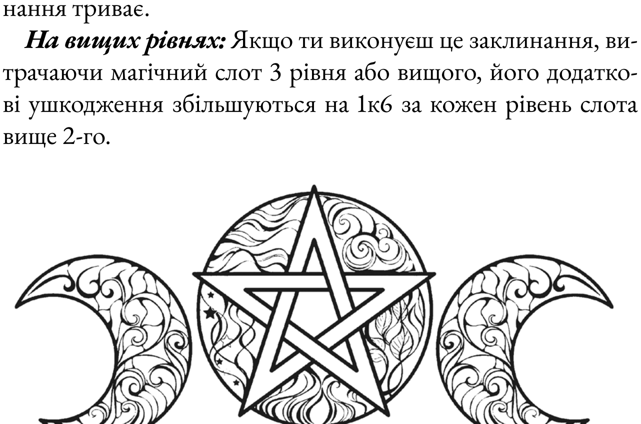
ТАВРУВАЛЬНА КАРА

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Коли ти наступного разу попадеш по істоті атакою рукопашною зброєю, доки це заклинання триває, твоя зброя випустить астральне сяйво. Ця атака заподіює цілі додатково 2к6 ушкоджень випромінюванням. Ціль стає видимою, якщо була невидима, починає випускати тьмяне світло в межах 1 метра, і не може стати невидимою, доки це заклинання триває.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його додаткові ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 2-го.



ТАЄМНИЧИЙ МІРАЖ

7 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 хвилин
Дистанція: Поле зору
Компоненти: С, Т
Тривалість: 10 хвилин

Ти змушуєш місцевість в межах 3 квадратних кілометрів виглядати, звучати, пахнути і навіть відчуватися як інша місцевість. Загальна форма місцевості залишається тією ж самою. Відкриті поля і дороги можна зробити схожими на болото, пагорби, розколини або іншу важкопрохідну або непрохідну місцевість. Ставок можна зробити схожим на трав'яну галявину, прірву зробити пологим схилом, а кам'янистий яр — широкою і рівною дорогою.

Точно так само ти можеш змінювати зовнішній вигляд будівель, або створювати їх там, де їх не було. Це заклинання не маскує, не приховує і не додає істот. Ілюзія включає в себе слухові, зорові, тактильні та нюхові елементи, так що вона може зробити звичайну місцевість важкопрохідною (і навпаки), чи якось інакше перешкоджати пересуванню. Всі частини ілюзорної місцевості (такі як камені і палиці), винесені за межі області простору, миттєво зникають. Істоти з істинним зором можуть бачити крізь ілюзію справжню місцевість; проте, все елементи ілюзії для неї залишаються, тому хоч вона і буде знати про наявність ілюзії, вона все ще може взаємодіяти з нею.

ТАНЦЮЮЧІ ВОГНИКИ

Заговір, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (шматочок фосфору, гнилиця або світлячок)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш не більше чотирьох вогників розміром з факел в межах дистанції, та робиш їх схожими на факели, ліхтарі або сфери світла, які ширяють у повітрі. Ти можеш також об'єднати чотири вогника в одну людиноподібну фігуру Середнього розміру, яка світиться.

Яку б форму ти не вибрав, кожен вогник випромінює тьмяне світло в радіусі 2 метрів і ти можеш своїм бонусним вчинком в свій хід пересунути вогники на 12 метрів у нове місце в межах дистанції. Кожен вогник повинен знаходитися в межах 4 метрів від іншого вогника, створеного цим заклинанням, і вогник згасає, якщо опиняється поза межами дистанції заклинання.

ТВАРИННА ФОРМА

2 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 24 годин

Твоя магія перетворює інших на звірів. Вибери будь-яку кількість згідних істот, яких ти бачиш в межах дистанції. Ти змінюєш вигляд кожної цілі на вигляд звіра Великого або меншого розміру з показником небезпечності не вище 4.

У наступні ходи ти можеш своїм вчинком надавати цим істотам нову форму. Перетворення тримається всю тривалість заклинання, або доки здоров'я цілі не опуститься до 0, або доки вона не помре. У кожної цілі може бути свій вигляд. Ігрові параметри цілей змінюються на параметри обраних звірів, але у них залишаються свої думки та показники Інтелекту, Мудрості і Харизми. Ціль приймає здоров'я нового вигляду, а після повернення у свій вигляд у неї буде кількість здоров'я як перед перетворенням. Якщо у свій вигляд вона повертається в результаті опускання здоров'я до 0, то усі зайві ушкодження переносяться на її природну форму. Якщо зайві ушкодження не опустили здоров'я природної форми нижче 0, істота не втрачає свідомість.

Дії істоти обмежені тими, які доступні новій формі, і вона не може розмовляти і виконувати заклинання. Спорядження цілі зливається з новою зовнішністю. Ціль не може активовувати та використовувати своє спорядження, і не отримує від нього жодних переваг.

ТЕЛЕКІНЕЗ

5 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти отримуєш здатність пересувати силою думки істот і предмети, а також маніпулювати ними. Коли ти виконуєш це заклинання, а також в кожному наступному раунді, новим вчинком, ти можеш впливати на одну істоту або предмет, який бачиш в межах дистанції, викликаючи один з описаних нижче ефектів. Ти можеш впливати на одну і ту ж ціль, а можеш кожен раз вибирати нову. Якщо ти міняєш ціль, попередня перестає бути під дією цього заклинання.

Предмет. Ти можеш спробувати пересунути предмет, який важить не більше 500 кілограм. Якщо предмет не тримають і не носять, ти автоматично пересуваєш його на 6 метрів в будь-якому напрямку, але не за межі дистанції заклинання. Якщо предмет тримає або носить істота, ти повинен зробити перевірку базової характеристики, протиставивши її перевірці Сили істоти. Якщо ти виграєш перевірку, ти вириваєш предмет у цієї істоти, і можеш перемістити його на 6 метрів в будь-якому напрямку, але не за межі дистанції заклинання. Ти дуже добре контролюєш предмет телекінетичною хваткою, тому можеш маніпулювати простими інструментами, відкривати двері і контейнери, діставати і прибирати предмети з відкритих контейнерів, а також виливати вміст посудин.

Істота. Ти можеш спробувати пересунути істоту з розміром не більше Великого. Здійсни перевірку своєї базової характеристики, протиставивши її перевірці Сили істоти. Якщо ти виграєш перевірку, ти пересуваєш істоту на 6 метрів в будь-якому напрямку, включаючи вгору, але не за межі дистанції заклинання. До кінця твого ходу істота стає окована телекінетичною хваткою. Істота, піднята вгору, висить в повітрі. У наступних раундах ти можеш своїм вчинком намагатися підтримувати телекінетичний захват істоти, повторюючи протиставлену перевірку.

ТЕЛЕПАТИЧНИЙ ЗВ'ЯЗОК РЕРІ

5 рівень, віщування (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочки яєчної шкаралупи двох різних видів істот)
Тривалість: 1 година

Ти створюєш телепатичний зв'язок між вісьмома згідними істотами на твій вибір в межах досяжності. Істоти з Інтелектом 2 і нижчим не потрапляють під дію цього заклинання.

Доки заклинання триває, цілі можуть телепатично спілкуватися за допомогою цього зв'язку, навіть якщо у них немає спільної мови. Спілкування можливе на будь-якій відстані, але воно не може розповсюджуватися на інші площини існування.

ТЕЛЕПАТІЯ

8 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Без обмежень
Компоненти: С, Т, М (два переплетених срібних кільця)
Тривалість: 24 години

Ти створюєш телепатичний зв'язок між собою і знайомою згідною істотою. Ця істота може перебувати де завгодно на тій же площині існування, що і ти. Заклинання закінчується, якщо ти з ціллю перестанеш перебувати на одній площині існування. Доки заклинання триває, ти і ціль можете миттєво обмінюватися словами, óбразами, звуками та іншими сенсорними посланнями, і ціль сприймає тебе як істоту, з якою вона спілкується. Це заклинання дозволяє істоті з Інтелектом як мінімум 1 розуміти сенс твоїх слів і сприймати послані тобою сенсорні послання.

ТЕЛЕПОРТАЦІЯ

7 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Це заклинання миттєво переносить у потрібне місце тебе і не більше восьми обраних тобою згідних істот, яких ти бачиш в межах дистанції, або один предмет, який ти бачиш в межах дистанції. Якщо ціллю є предмет, він повинен повністю поміщатися в куб з довжиною ребра 2 метри, і його не може тримати або носити незгідна істота.

Обране місце призначення повинно бути відоме тобі, і воно повинно знаходитися на одній з тобою площині існування. Твоя ознайомленість із місцем призначення визначає, чи успішною буде телепортація. Майстер кидає к100 і звіряється з таблицею.

Ознайомленість	Невдача	Схоже місце	Мимо цілі	Точно в ціль
Постійне коло	—	—	—	01-100
Пов'язаний предмет	—	—	—	01-100
Дуже знайоме	01-05	06-13	14-24	25-100
Нечасто бачене	01-33	34-43	44-53	54-100
Бачене один раз	01-43	44-53	44-73	74-100
Описане	01-43	44-53	44-73	74-100
Неправдиво описане	01-50	51-100	—	—

Ознайомленість. «Постійне коло» означає постійне коло телепортації, послідовність знаків якого тобі уже відома. «Пов'язаний предмет» означає, що у тебе є предмет, взятий з місця призначення не пізніше шести місяців назад, наприклад, книга з бібліотеки чарівника, постільна білизна з королівської спальні, або шматок мармуру з потайного склепу Ліча.

«Дуже знайоме» — це місце, в якому ти часто буваєш, місце, яке тобі довелося вивчити, чи місце, яке ти бачив в процесі виконання заклинання. «Нечасто бачене» — це місце, яке ти бачив кілька разів, але яке тобі не дуже добре відоме. «Бачене один раз» — це місце, яке ти бачив один раз, можливо, за допомогою магії. «Описане» — це місце, чиє місце розташування і зовнішній вигляд тобі відомо зі слів інших, можливо, по карті. «Неправдиво описане» — це місце, яке не існує. Можливо, ти намагався підглянути у лігво ворога, але насправді бачив ілюзію, або ти намагався телепортуватись у знайоме місце, яке більше не існує.

Невдача. Непередбачувана магія заклинання робить телепортацію небезпечною. Всі істоти (або предмет), які намагались телепортуватись, отримують 3к10 ушкоджень силовим полем, і Майстер робить новий кидок по таблиці, щоб визначити місце призначення (можливі кілька невдач, і кожна буде завдавати ушкодження).

Схоже місце. Ти і твоя група (або предмет) опиняєтеся в іншому місці, візуально або тематично схожому на місце призначення. Наприклад, якщо ти прямував в свою лабораторію, ти можеш опинитися в лабораторії іншого чарівника або алхімічному магазині з таким же обладнанням, як у твоїй лабораторії. Зазвичай ти з'являєшся в найближчому схожому місці, але так як у заклинання немає обмежень по дистанції, ти можеш опинитися де завгодно на поточній площині.

Мимо цілі. Ти і твоя група (або предмет) з'являєтеся на випадковій відстані від місця призначення у випадковому напрямку. Відстань від цілі рівна (1к10 × 1к10) відсотків від відстані, на яку ти телепортувався. Наприклад, якщо ти намагався перенестися на 200 кілометрів, промахуєшся мимо цілі, а на двох 1к10 у тебе випадає «5» і «3», то ти промахуєшся мимо цілі на 15 відсотків, тобто на 30 кілометрів. Майстер визначає напрямок випадковим чином, кидаючи к8, де «1» означає північ, «2» — північний схід, «3» — схід, і так далі. Якщо ти телепортувався в місто на узбережжі, і опиняєшся в морі на відстані 30 кілометрів, ти опинишся в біді.

Точно в ціль. Ти і твоя група (або предмет) з'являєтеся там, де було задумано.

ТЕМНИЙ ЗІР

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (щіпка сушеної моркви або агат)
Тривалість: 8 годин

Ти торкаєшся до згідної істоти і даруєш їй можливість бачити в темряві. Доки заклинання триває, ця істота має темний зір в межах 12 метрів.

ТЕНЗЕРІВ ЛЕТЮЧИЙ ДИСК

1 рівень, виклик (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (крапля ртуті)
Тривалість: 1 година

Це заклинання створює цілісний горизонтальний диск із силового поля діаметром 1 метр і товщиною 3 см, який парить на висоті 1 метр над підлогою у обраному тобою вільному просторі, який ти бачиш в межах дистанції. Диск існує, доки триває це заклинання, і він може нести на собі не більше 250 кілограмів. Якщо на нього помістити більшу вагу, заклинання закінчиться, і все, що було на диску, падає вниз. Диск нерухомий, доки ти перебуваєш в межах 4 метрів від нього. Якщо ти пересунешся від нього на відстань, яка перевищує 4 метри, диск послідує за тобою, залишаючись в межах 4 метрів. Він може перелітати по нерівній поверхні, пересуватись по сходах, схилах і подібних перешкодах, але не може перетинати перепади висотою більш як 2 метри. Наприклад, диск не зможе перелетіти над 2-метровою ямою, і не зможе з неї вибратися, якщо буде створений на її дні. Якщо ти пересунешся далі ніж на 20 метрів від диска (наприклад, якщо він через перешкоди не зможе піти за тобою), заклинання закінчується.

ТЕРНОВИЙ БАТІГ

Заговір, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (стеблина рослини з шипами)
Тривалість: Миттєва

Ти створюєш довгий, схожий на лозу батіг, покритий шипами, який б'є по твоїй команді істоту, котра знаходиться в межах дистанції. Здійсни рукопашну атаку заклинанням по цілі. Якщо атака попадає, істота отримує 1к6 колотих ушкоджень, і якщо розмір істоти не більше Великого, ти підтягуєш цю істоту на 2 метри ближче до себе.

На вищих рівнях: Ушкодження цього заклинання збільшуються на 1к6, коли ти досягаєш 5 рівня (2к6), 11 рівня (3к6) і 17 рівня (4к6).

ТИША

2 рівень, ілюзія (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Доки заклинання триває, ніякі звуки не можуть пролунати в межах сфери з радіусом 4 метри з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції, а також не можуть проходити крізь неї. Всі істоти та предмети, які повністю знаходяться в сфері, отримують імунітет до ушкоджень звуком, і істоти вважаються оглухлі, коли повністю знаходяться в ній. Там неможливо виконувати заклинання зі словесним компонентом.

ТРЮК З МОТУЗКОЮ

2 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (екстракт зерна і петля з пергаменту)
Тривалість: 1 година

Ти торкаєшся до мотузки довжиною не більше 12 метрів. Один її кінець піднімається в повітря, а інша частина висить перпендикулярно до підлоги. На верхньому кінці мотузки з'являється невидимий вхід у міжпростір, який існує, доки заклинання триває. У цей міжпростір можна потрапити, вилізши по мотузці нагору. У ньому може поміститися вісім істот із розміром не більше Середнього. Мотузку можна затягнути всередину, після чого зовні її не буде видно. Атаки і заклинання не можуть проходити через вхід всередину міжпростору і назовні, але ті, хто знаходяться всередині, можуть все бачити, ніби через вікно 1 × 1 метр з центром на мотузці. Все, що знаходиться в міжпросторі, вивалюється назовні, коли заклинання закінчується.

ТУМАННА ХМАРА

1 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Ти створюєш туманну сферу з радіусом 4 метри з центром у точці в межах дистанції. Сфера огинає кути, а її простір — це місцевість з відсутньою видимістю. Вона існує до закінчення тривалості заклинання, або доки її не розвіє вітер (зі швидкістю як мінімум 15 кілометрів за годину).

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, радіус туману збільшується на 4 метри за кожен рівень слота вище 1-го.

ТУМАННИЙ КРОК

2 рівень, виклик

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Огорнувши себе сріблястим туманом, ти телепортуєшся не більше як на 6 метрів у вільний простір, який бачиш.

УВ'ЯЗНЕННЯ

9 рівень, огородження

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (малюнок або вирізьблена статуетка, яка зображає ціль, і особливий компонент, що залежить від обраної версії заклинання, вартістю мінімум 500 зм за кожен Кубик Здоров'я цілі)
Тривалість: Доки не буде розсіяне

Ти створюєш магічні кайдани, які утримують істоту, яку ти бачиш в межах дистанції. Ціль має зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона стане окованою заклинан-

ням; при успіху ціль отримує імунітет до цього заклинання, якщо ти будеш виконувати його на неї повторно. Перебуваючи під дією цього заклинання, істота не повинна дихати, їсти і пити, і вона не старіє. Заклинання школи Віщування не можуть знайти або відчути ціль. При виконанні цього заклинання ти вибираєш один з наступних видів ув'язнення:

Поховання. Ціль стає ув'язнена глибоко під землею в сфері з магічної сили, достатньо великою, щоб ціль могла в ній поміститися. Ніщо не може проникнути крізь цю сферу, і ніякі істоти не можуть за допомогою телепортації або міжплощинних подорожей проникнути всередину чи назовні. Особливим компонентом для цієї версії заклинання є невелика міфрилова сфера.

Мініатюризація. Ціль зменшується до зросту в 3 см, і стає ув'язнена в дорогоцінному камені або подібному предметі. Світло проходить через камінь як зазвичай (що дозволяє цілі бачити, а іншим істотам бачити її), але більше крізь нього ніщо не проходить, навіть за рахунок телепортації і міжплощинних подорожей. Доки заклинання триває, цей камінь не можна ні розрізати, ні зламати. Особливим компонентом для цієї версії заклинання є невеликий прозорий коштовний камінь, такий як корунд, діамант або рубін.

Огороджена в'язниця. Заклинання переносить ціль в крихітну деміплощину, захищену від телепортації і міжплощинних подорожей. Це може бути лабіринт, клітка, вежа, або інша подібна укріплена будівля або місцевість. Особливим компонентом для цієї версії заклинання є мініатюрна копія в'язниці, виготовлена з нефриту.

Заціпеніння. Ціль засинає, і її не можна розбудити. Особливим компонентом для цієї версії заклинання є рідкісні снодійні трави.

Сковування. Ціль утримують на місці товсті ланцюги, міцно приковані до землі. Ціль окована, доки заклинання триває, і в цей час вона не може пересуватись і будь-яким способом бути пересунутою. Особливим компонентом для цієї версії заклинання є тонкий ланцюжок з дорогоцінного металу.

Закінчення заклинання. Під час виконання цього заклинання, яку б версію ти не вибрав, ти можеш вказати умову, яка закінчує заклинання і відпускає ціль. Умова може бути простою або хитромудрою, але Майстер повинен визнати умову адекватною і можливою. Умови можуть ґрунтуватися на імені істоти, її особистості, або її божестві, але в усьому іншому повинні покладатися на доступні для огляду вчинки або якості, і не повинні ґрунтуватися на таких умовних факторах як рівень, клас або здоров'ї.

Заклинання *розсіювання магії* може закінчити це заклинання тільки якщо буде виконано магічним слотом 9 рівня, націленим або на в'язницю, або на особливий компонент, який використовували для її створення. Ти можеш використовувати конкретний особливий компонент для створення тільки однієї в'язниці одночасно. Якщо ти виконуєш це заклинання ще раз, використовуючи той же компонент, попередня ціль тут же звільняється.

УПОВІЛЬНЕНА ВОГНЯНА КУЛЯ

7 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 30 метрів
Компоненти: С, Т, М (крихітна кулька з гуано кажана і сірки)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Із твого вказівного пальця вилітає промінь жовтого світла, який в межах дистанції приймає форму яскравої кульки. Коли заклинання закінчується, або через те, що ти втрачаєш концентрацію, або коли ти сам це вирішиш, кулька вибухає з гучним спалахом полум'я, яке огинає кути. Всі істоти в сфері з радіусом 4 метри з центром в цій точці повинні зробити кидок рятунку Вправності. При провалі істота отримує ушкодження вогнем, які дорівнюють сумі накопичених ушкоджень, або половині цих ушкоджень в разі успіху. Базові ушкодження цього заклинання 12к6. В кінці кожного твого ходу, доки кулька не здетонувала, ушкодження збільшуються на 1к6.

Якщо до яскравої кульки хтось торкнеться до того, як вона вибухне, істота, яка торкнулася, має зробити кидок рятунку Вправності. При провалі заклинання миттєво закінчується, а кулька вибухає. При успішному кидку істота може відкинути кульку на 8 метрів. Вдарившись об істоту або твердий предмет, кулька вибухає, закінчуючи заклинання. Вогонь завдає ушкодження предметам і запалює легкозаймисті предмети, які ніхто не тримає і не носить.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 8 рівня або вищого, його базові ушкодження збільшуються на 1к6 за кожен рівень слота вище 7-го.

УПОВІЛЬНЕННЯ

3 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 24 метри
Компоненти: С, Т, М (крапля патоки)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти змінюєш час для шести істот на твій вибір, які знаходяться в кубі з довжиною ребра 8 метрів у межах дистанції. Кожна ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше вона потрапляє під дію заклинання на час його тривалості. Швидкість істоти, яка потрапила під дію, зменшується вдвічі, вона отримує штраф -2 до свого КО і кидків рятунку Вправності, і вона не може здійснювати реакції.

У свій хід вона може використовувати або вчинок, або бонусний вчинок, але не може використовувати відразу обидва з них. Незалежно від умінь і магічних предметів, вона не може в свій хід здійснювати більше однієї рукопашної або далекобійної атаки.

Якщо істота спробує виконати заклинання з часом виконання в 1 вчинок, кинь к20. Якщо випаде «11» або більше, заклинання не вступить в силу до його наступного ходу, під час якого вона змушена буде використати свій вчинок для завершення заклинання. Якщо вона цього не зробить, заклинання буде витрачено. Істота, яка знаходиться під дією цього заклинання, робить нові кидки рятунку Мудрості в кінці кожного свого ходу. При успіху ефект для неї закінчується.

УТРИМАННЯ МОНСТРА

5 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (невеликий прямий шматочок заліза)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Вибери істоту, яку бачиш в межах дистанції. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше стане паралізованою на період тривалості заклинання. В кінці кожного свого ходу ціль може здійснювати новий кидок рятунку Мудрості. У разі успіху заклинання на цій цілі закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 6 рівня або вищого, ти можеш зробити його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 5-го. Ці істоти повинні знаходитися в межах 6 метрів один від одного, коли ти націлюєшся на них.

УТРИМАННЯ ОСОБИ

2 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (невеликий прямий шматочок заліза)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Вибери гуманоїда, якого бачиш в межах дистанції. Ціль повинна зробити успішний кидок рятунку Мудрості, інакше стане паралізованою на період тривалості заклинання. В кінці кожного свого ходу ціль може здійснювати новий кидок рятунку Мудрості. У разі успіху заклинання на цій цілі закінчується.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, ти можеш зробити його цілями по одній додатковій істоті за кожен рівень слота вище 2-го. Ці гуманоїди повинні знаходитися в межах 6 метрів один від одного, коли ти націлюєшся на них.

ФАЛЬШИВЕ ЗДОРОВ'Я

1 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (невелика кількість алкоголю або дистильованого спирту)
Тривалість: 1 година

Зміцнивши себе некротичною подобою життя, ти отримуєш 1к4 + 4 тимчасового здоров'я на період тривалості заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, ти отримуєш ще по 5 додаткового тимчасового здоров'я за кожен рівень слота вище 1-го.

ФЕЙСЬКИЙ ВОГОНЬ

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Всі предмети в кубі з довжиною ребра 4 метри в межах дистанції підсвічуються синім, зеленим або фіолетовим кольором (на твій вибір). Всі істоти в цій області теж підсвічуються, якщо провалюють кидок рятунку Вправності. На час тривалості заклинання підсвічені предмети і істоти випускають тьмяне світло в радіусі 2 метрів.

Всі кидки атак по істотах і предметах, на яких впливає ефект цього заклинання, відбуваються з перевагою, якщо атакуючий бачить їх, а також ці істоти і предмети не отримують жодних переваг від невидимості.

ФІГЛЯРСТВО

Заговір, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 2 метри
Компоненти: С, Т
Тривалість: Не довше 1 години

Це заклинання — невеликий магічний трюк, на якому практикуються початківці-заклинателі. Ти створюєш один з наступних магічних ефектів в межах дистанції:

- Ти створюєш миттєвий нешкідливий сенсорний ефект, такий як жмут іскор, легкий порив вітру, тиху мелодію, або незвичайний запах.
- Ти миттєво запалюєш або гасиш свічку, факел або невелике багаття.
- Ти миттєво чистиш або позбавляєш від бруду предмет, розмірами не більший від 30 × 30 × 30 см.
- На одну годину ти охолоджуєш, нагріваєш або надаєш запах неживій матерії з розміром не більшим від 30 × 30 × 30 см.
- Ти створюєш на поверхні або предметі маленьку кольорову мітку або символ, який існує 1 годину.
- Ти створюєш немагічну дрібничку або ілюзорний предмет, який поміщається в твою долоню, та існує до кінця твого наступного ходу.

Якщо ти виконуєш це заклинання кілька разів, ти можеш мати не більше трьох нетривалих ефектів одночасно, і можеш своїм вчинком закінчити один з цих ефектів передчасно.

ФОРМОЗМІНА

9 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: На себе
Компоненти: С, Т, М (нефритовий обруч, вартістю мінімум 1500 зм, який ти повинен надіти на голову перед втіленням заклинання)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

На період тривалості заклинання ти приймаєш вигляд іншої істоти. Новий вигляд може належати істоті з показником небезпечності не вищим за твій рівень. Це не може бути конструкт або нежить, і ти повинен хоча б раз бачити таку істоту раніше.

Ти перетворюєшся в середньостатистичного представника таких істот, без рівнів класів та без уміння виконувати заклинання. Твої ігрові параметри замінюються параметрами обраної істоти, проте у тебе залишається світогляд та показник Інтелекту, Мудрості і Харизми. Ти також зберігаєш усі свої володіння навичками та кидками рятунку, але також отримуєш і ті, які є у нового вигляду.

Якщо у тебе та істоти є однакові володіння, і вказаний для них бонус вище від твого, ти використовуєш бонус істоти. Ти не можеш використовувати легендарні вчинки та вчинки лігва нового вигляду. Ти приймаєш здоров'я і Кубик Здоров'я нового вигляду. Коли ти повертаєш свій вигляд, твоє здоров'я буде таким самим, як до перетворення. Якщо ти повертаєш вигляд через те, що твоє здоров'я опустилося до 0, то усі зайві ушкодження переносяться на твій первинний вигляд. Якщо зайві ушкодження не опускають твоє здоров'я до 0, ти не втрачаєш свідомість.

Ти зберігаєш усі переваги від класовий умінь, раси та інших джерел, і можеш використовувати їх, за умови, що новий вигляд фізично на це здатний. Ти не можеш використовувати особливі відчуття (наприклад, темний зір), якщо їх немає і у нового вигляду. Ти можеш говорити тільки якщо істота в природних умовах теж може говорити. Коли ти перетворюєшся, ти вибираєш, чи твоє спорядження впаде на землю, зіллється з новою зовнішністю або ж буде на неї одягненим. Одягнене спорядження функціонує як зазвичай. Майстер визначає, чи зможе новий вигляд використовувати той чи інший предмет спорядження, в залежності від форми і розміру істоти. Твоє спорядження не змінює форму і розмір, а спорядження, яке не може бути одягнене на новий вигляд, має або упасти на землю, або злитися з новою зовнішністю. Злите спорядження стає неактивне.

Доки це заклинання триває, ти можеш своїм вчинком приймати нові вигляди, які підкоряються тим же самим обмеженням, з одним винятком: якщо у нового вигляду більше здоров'я ніж у твого поточного, твоя кількість здоров'я залишається колишньою.

ФОРМОЗМІНА КАМЕНЮ

4 рівень, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: Дотик
Компоненти: С, Т, М (м'яка глина, з якої робиться груба копія бажаного кам'яного предмета)
Тривалість: Миттєва

Ти торкаєшся до кам'яного предмета з розміром не більше Середнього, або каменю, який не перевищує ні по одному з вимірів більше 1 метра, і надаєш йому будь-яку форму. Так, наприклад, ти можеш перетворити великий камінь у зброю, статую або труну, або створити невеликий прохід в стіні, якщо ця стіна має товщину менше 1 метра. Ти можеш також вдосконалити кам'яні двері або їхню раму, щоб замкнути їх наглухо. У створюваного тобою предмета можуть бути дві дверні петлі і засув, але більш дрібні механічні деталі неможливі.

ХМАРА КИНДЖАЛІВ

2 рівень, виклик

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматок скла)
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти заповнюєш повітря кинджалами, які обертаються в кубі з довжиною ребра 1 метр, з центром в точці, обраній тобою в межах дистанції. Істота отримує 4к4 рубаних ушкоджень, коли вперше за хід входить в область заклинання або починає там хід.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 3 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 2к4 за кожен рівень слота вище 2-го.

ХОДЬБА ПО ВІТРУ

6 рівень, видозміна

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (вогонь і свята вода)
Тривалість: 8 годин

Ти і не більше десяти згідних істот, яких ти бачиш в межах дистанції, на час тривалості заклинання приймають газоподібну форму, стаючи легкими хмарками. Перебуваючи в формі хмари, істота отримує швидкість польоту 60 метрів і опір до ушкоджень від немагічної зброї. Єдиний вчинок, який істота може здійснювати в цій формі, це Ривок або повернення в природну форму. Повернення займає 1 хвилину, під час якої істота недієздатна і не може пересуватись. Доки заклинання триває, істота може повернутися в форму хмари, для чого знову потрібне перевтілення тривалістю в 1 хвилину. Якщо істота знаходиться в формі хмари і летить, коли закінчується ефект, істота протягом 1 хвилини знижується на 12 метрів за раунд, доки не приземлиться безпечно. Якщо через 1 хвилину вона не зможе приземлитися, вона падає на решту дистанції.

ХОДЬБА ПО ВОДІ

3 рівень, видозміна (ритуал)

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т, М (шматочок пробки)
Тривалість: 1 година

Це заклинання дарує здатність пересуватись по рідкій поверхні — такій як вода, кислота, бруд, сніг, сипучий пісок або лава — так, ніби б це була нешкідлива тверда поверхня (істоти, які йдуть по рідкій лаві, все одно отримують ушкодження від жару). Не більше десяти згідних істот, яких ти бачиш в межах дистанції, отримують цю ж здатність на час тривалості заклинання.

Якщо ти робиш ціллю істоту, занурену в рідину, заклинання піднімає її на поверхню зі швидкістю 12 метрів за раунд.

ХРОМАТИЧНА СФЕРА

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: 18 метрів
Компоненти: С, Т, М (діамант,вартістю мінімум 50 зм)
Тривалість: Миттєва

Ти кидаєш 10-сантиметрову сферу енергії в живу істоту, яку бачиш в межах дистанції. Вибери звук, кислоту, вогонь, холод, електрику або отруту при створенні сфери, а потім здійсни по цілі далекобійну атаку заклинанням. Якщо атака попадає, істота отримує 3к8 ушкоджень обраного тобою виду.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, його ушкодження збільшуються на 1к8 за кожен рівень слота вище 1-го.

ЦІЛЕНАПРАВЛЕНА СМЕРТЬ

7 рівень, некромантія

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Миттєва

Ти посилаєш негативну енергію у видиму тобою істоту в межах дистанції, викликаючи у неї сильний біль. Ціль повинна зробити кидок рятунку Статури. У разі провалу вона отримує 7к8 + 30 ушкоджень некротичною енергією, або половину цих ушкоджень у разі успіху. Гуманоїд, убитий цим заклинанням, воскресає на початку твого наступного ходу як зомбі, і постійно знаходиться під твоїм командуванням і виконує твої усні команди.

ЦІЛЮЩЕ СЛОВО

1 рівень, втілення

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Миттєва

Істота на твій вибір, яку ти бачиш в межах дистанції, відновлює собі кількість здоров'я, рівну 1к4 + твій модифікатор базової характеристики. Це заклинання не робить ніякого ефекту на нежить і конструктів.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, кількість відновлюваного здоров'я збільшується на 1к4 за кожен рівень слота вище 1-го.

ЦУНАМІ

8 рівень, виклик

Час виконання: 1 хвилина
Дистанція: Видимість
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 6 раундів

У вибраній точці в межах дистанції з'являється стіна з води. Ти можеш створити стіну довжиною до 60 метрів, заввишки 60 метрів і товщиною 10 метрів. Стіна існує, доки заклинання триває. Коли стіна з'являється, всі істоти в її області повинні зробити кидок рятунку Сили. При провалі вони отримують 6к10 дробильних ушкоджень або половину цих ушкоджень при успіху. На початку кожного твого ходу, після того як стіна з'явилася, ця стіна, разом з усіма істотами, які в ній знаходяться, пересувається на 10 метрів від тебе. Всі істоти з розміром не більше Величезного, які знаходяться всередині стіни, або ті, в чий простір стіна входить при пересуванні, повинні зробити успішний кидок рятунку Сили, інакше вони отримують 5к10 дробильних ушкоджень. Істота може отримати ці ушкодження тільки один раз за раунд.

В кінці ходу висота стіни зменшується на 10 метрів, а одержувані істотами ушкодження в наступні раунди зменшується на 1к10. Коли висота стіни сягає 0 метрів, заклинання закінчується. Істоти, які опинилися в стіні, можуть пересуватись, плаваючи. Однак, через те, що хвиля дуже сильна, істота має зробити успішну перевірку Сили (Атлетики) проти СК твоїх заклинань, щоб отримати можливість пересуватись. Проваливши перевірку, істота не може пересуватись. Істота, яка вибралась з області цунамі, падає на землю.

ЧАРІВНЕ МОВЛЕННЯ

2 рівень, причарування

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 12 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: 1 хвилина

Ти промовляєш відволікаючу промову, змушуючи обраних тобою істот, яких ти бачиш в межах дистанції, і які при цьому можуть чути тебе, зробити кидок рятунку Мудрості. Істоти, які не можуть бути причарованими, автоматично досягають успіху в кидку рятунку, а якщо ти або твої супутники б'єтесь з істотою, вона робить цей кидок рятунку з перевагою. При провалі ціль отримує перешкоду до перевірок Мудрості (Уважності), які здійснює для виявлення інших істот крім тебе, доки заклинання триває або доки ціль не перестане тебе чути. Заклинання закінчується, якщо ти стаєш недієздатним або втрачаєш можливість говорити.

ЧІПКА ЛОЗА

4 рівень, виклик

Час виконання: 1 бонусний вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С, Т
Тривалість: Концентрація, не довше 1 хвилини

Ти створюєш лозу, яка виростає із землі у вільному просторі на твій вибір, який ти бачиш в межах дистанції. Коли ти виконуєш це заклинання, ти можеш наказати лозі схопити видиму тобою істоту, яка знаходиться в межах 6 метрів від лози. Ця істота має зробити успішний кидок рятунку Вправності, інакше її підтягне на 4 метри до лози.

Доки заклинання триває, ти можеш в кожен свій хід бонусним вчинком наказувати лозі хапати ту ж саму або іншу істоту.

ЧУДОТВОРСТВО

Заговір, видозміна

Час виконання: 1 вчинок
Дистанція: 6 метрів
Компоненти: С
Тривалість: Не довше 1 хвилини

Ти твориш невелике диво, знак надприродної сили. Ти створюєш один з наступних магічних ефектів в межах дистанції:

- Твій голос протягом 1 хвилини звучить в три рази голосніше.
- Ти змушуєш полум'я протягом 1 хвилини мерехтіти, світити яскравіше або тьмяніше, або змінювати колір.
- Ти викликаєш нешкідливе тремтіння в підлозі протягом 1 хвилини.

- Ти створюєш миттєвий звук, який виходить з обраної тобою точки в межах дистанції, такий як гуркіт грому, крик ворона або зловісний шепіт.
- Ти миттєво змушуєш незачинене вікно або двері відкритися або закритися.
- Ти на 1 хвилину змінюєш вигляд і колір своїх очей.

Якщо ти виконуєш це заклинання кілька разів, у тебе може бути до трьох активних ефектів з тривалістю в 1 хвилину, і ти можеш закінчувати такі ефекти своїм вчинком.

ЩИТ

1 рівень, огородження

Час виконання: 1 реакція, яку ти здійснюєш, коли по тобі попадає атака або ти стаєш ціллю *магічного пострілу*

Дистанція: На себе

Компоненти: С, Т

Тривалість: 1 раунд

З'являється невидимий бар'єр із магічної сили, який тебе захищає. До початку твого наступного ходу ти отримуєш бонус +5 до свого КО, в тому числі і проти спровокованих атак, і ти не отримуєш ушкоджень від *магічного пострілу*.

ЩИТ ВІД ЖИВОГО

5 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: На себе (2-метровий конус)

Компоненти: С, Т

Тривалість: Концентрація, не довше 1 години

Від тебе виходить мерехтливий бар'єр з радіусом 2 метри, який пересувається разом з тобою та залишається з центром на тобі, і захищає тебе від усіх істот крім нежиті і конструктів. Бар'єр існує увесь час, доки заклинання триває. Цей бар'єр не дає зазначеним істотам проходити і проникати крізь нього. Зазначені істоти можуть виконувати заклинання і проводити атаки крізь цей бар'єр далекобійною зброєю і зброєю з властивістю «далекосяжність». Якщо ти пересуваєшся так, що вказана істота буде змушена пройти крізь бар'єр, заклинання закінчується.

ЩИТ ВІРИ

1 рівень, огородження

Час виконання: 1 бонусний вчинок

Дистанція: 12 метрів

Компоненти: С, Т, М (невеликий пергамент зі святими письменами)

Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

З'являється мерехтливе поле, яке оточує вибрану тобою істоту в межах дистанції, даруючи їй на час тривалості бонус +2 до її КО.

ЯСКРАВИЙ СПЛЕСК

1 рівень, ілюзія

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: На себе (3-метровий конус)

Компоненти: С, Т, М (щіпка порошку або піску, пофарбованого в червоний, жовтий і синій колір)

Тривалість: 1 раунд

З твоєї руки вилітають яскраві різнокольорові промені. Кинь 6к10; результат покаже, яка сума здоров'я істот потрапляє під ефект. Істоти в 3-метровому конусі, який виходить від тебе, потрапляють під ефект у порядку збільшення поточного здоров'я (ігноруючи тих, хто без свідомості і/або осліплений).

Починаючи від істоти з найменшим числом поточного здоров'я, всі істоти, які потрапили під дію заклинання, стають осліплені до кінця твого наступного ходу. Віднімай із залишку здоров'я вже осліплених істот і переходь до наступних. Здоров'я істоти не повинне перевищувати залишок, щоб ця істота потрапила під дію заклинання.

На вищих рівнях: Якщо ти виконуєш це заклинання, витрачаючи магічний слот 2 рівня або вищого, кидай додатково по 2к10 за кожен рівень слота вище 1-го.

ЯСНІСТЬ РОЗУМУ

8 рівень, огородження

Час виконання: 1 вчинок

Дистанція: Дотик

Компоненти: С, Т

Тривалість: 24 години

Доки заклинання триває, одна згідна істота, до якої ти торкаєшся, отримує імунітет до ушкоджень психічною енергією, і всіх ефектів, які повинні відчувати її емоції або читати думки, а також імунітет до заклинань школи Віщування і стану причарованості. Це заклинання допомагає навіть від заклинання *бажання*, а також від заклинань і ефектів аналогічної сили, використаних для впливу на свідомість цілі або отримання від неї інформації.

ЯСНОВИДІННЯ

3 рівень, віщування

Час виконання: 10 хвилин

Дистанція: 1600 метрів

Компоненти: С, Т, М (магічний центр, вартістю мінімум 100 зм, і або прикрашений камінням ріг для підслуховування, або скляне око для підглядання)

Тривалість: Концентрація, не довше 10 хвилин

Ти створюєш невидимий сенсор в межах дистанції у відомому тобою місці (місці, яке ти вже бачив або відвідував) або очевидному місці, незнайомому тобі (наприклад, за дверима, за рогом, або в березовому гаю). Сенсор залишається на місці, і його не можна атакувати або якось з ним взаємодіяти.

Виконуючи це заклинання, ти вибираєш зір або слух. Ти можеш використовувати вибране відчуття через сенсор, як ніби б ти перебував на його місці. Ти можеш своїм вчинком перемикатися між зором і слухом. Істота, яка здатна побачити сенсор (наприклад, знаходиться під заклинанням *бачення невидимого* або володіє істинним зором) бачить нематеріальну кульку, розміром з твій кулак, яка яскраво світиться.

ДОДАТОК А. СТАНИ

Стани різними способами змінюють можливості істот та можуть бути наслідками заклинань, класових умінь, атак чудовиська або інших ефектів. Більшість станів, на кшталт стану «осліплений», негативні, але деякі з них, наприклад, «невидимий», можуть бути корисні.

Стан триває до тих пір, доки його не буде перервано (наприклад, стан «долілиць» переривається, коли істота встає) або протягом часу, який зазначено в ефекті, що викликав цей стан.

Якщо різні ефекти накладають на істоту один і той же стан, то кожен з випадків має окрему тривалість, але ефекти стану не комбінуються і не стають сильнішими. Істота або має стан, або не має його.

Наведені нижче описи визначають, що відбувається з персонажем в тому чи іншому стані.

ДОЛІЛИЦЬ (ЗБИТИЙ З НІГ)

- Збита долілиць істота здатна пересуватись тільки повзучи, доки не встане, перервавши тим самим цей стан.
- Істота, яка знаходиться долілиць, робить з перешкодою кидки атаки.
- Якщо нападник перебуває в межах 1 метра від такої істоти, то він отримує перевагу на кидки атак проти неї. В іншому випадку кидки атаки по ній відбуваються з перешкодою.

НЕВИДИМИЙ

- Невидиму істоту неможливо побачити без допомоги магії або особливих відчуттів. З точки зору скритності невидима істота вважається такою, що перебуває в області з відсутньою видимістю. Місцезнаходження невидимої істоти можна визначити по шуму, який вона видає, або по залишених нею слідах.
- Кидки атак по невидимій істоті відбуваються з перешкодою, а її кидки атак по інших істотах — з перевагою.

НЕДІЄЗДАТНИЙ

- Недієздатна істота не може здійснювати вчинки та реакції.

НЕСВІДОМИЙ (БЕЗ СВІДОМОСТІ)

- Істота, яка знаходиться без свідомості, стає «недієздатна» (див. стан), вона не здатна пересуватись і говорити, а також не усвідомлює своє оточення.
- Істота випускає з рук усе, що тримає, і падає долілиць.
- Істота автоматично провалює кидки рятунку Сили та Вправності.
- Кидки атак по такій істоті відбуваються з перевагою.
- Будь-яка атака, яка попала по такій істоті, вважається критичним попаданням, якщо нападник перебуває в межах 1 метра від такої істоти.

ВИСНАЖЕННЯ

Деякі особливі уміння або ефекти середовища (наприклад, голод, тривале перебування в холодному або спекотному кліматі) можуть призводити до особливого стану, який зветься виснаженням. Виснаження вимірюється в шести ступенях. Певний ефект може накласти на істоту один, або більше, ступенів виснаження, як це буде вказано в його описі.

Ступінь	Ефект
1	Перешкода на перевірки характеристик
2	Швидкість зменшується удвічі
3	Перешкода на кидки атак та кидки рятунку
4	Максимум здоров'я зменшується в два рази
5	Швидкість стає рівна 0
6	Смерть

Якщо виснажена істота піддається ефекту, який викликає виснаження, то її поточна ступінь виснаження збільшується на кількість, зазначену в описі ефекту, який викликає виснаження.

Істота страждає від комбінації ефектів її ступенів виснаження. Наприклад, істота, яка має 2 ступінь виснаження, отримує як зменшену удвічі швидкість, так і перешкоду на перевірки характеристик від 1 ступеня.

Ефект, який знижує виснаження, буде віднімати ступені виснаження на кількість, зазначену в його описі, знімаючи з істоти стан виснаження, коли її ступінь знизиться нижче 1.

Коли істота завершує тривалий відпочинок, її рівень виснаження зменшується на 1 ступінь, але тільки при умові, що вона щось їла та пила. Також, коли істоту повертають до життя, її ступінь виснаження зменшується на 1.

ОГЛУХЛИЙ

- Оглухла істота нічого не чує і автоматично провалює всі перевірки характеристик, пов'язані зі слухом.

ОКОВАНИЙ

- Швидкість окованої істоти дорівнює 0, і вона не отримує вигоди від жодних бонусів до швидкості.
- Кидки атак по такій істоті відбуваються з перевагою, а її кидки атак по інших — з перешкодою.
- Істота робить з перешкодою кидки рятунку Вправності.

ОСЛІПЛЕНИЙ

- Осліплена істота нічого не бачить і автоматично провалює усі перевірки характеристик, пов'язані із зором.
- Кидки атак по такій істоті відбуваються з перевагою, а її кидки атак по інших — з перешкодою.

ОТРУЄНИЙ

- Отруєна істота робить з перешкодою кидки атак та перевірки характеристик.

ПАРАЛІЗОВАНИЙ

- Паралізована істота стає «недієздатна» (див. стан) і вона не може пересуватись і говорити.
- Істота автоматично провалює всі кидки рятунку Сили та Вправності.
- Кидки атак по паралізованій істоті відбуваються з перевагою. Будь-яка атака, яка попала по такій істоті, вважається критичним попаданням, якщо нападник перебуває в межах 1 метра від такої істоти.

ПЕРЕЛЯКАНИЙ

- Перелякана істота робить з перешкодою перевірки характеристик та кидки атак, доки джерело її переляку знаходиться в межах її лінії огляду.
- Істота не здатна добровільно пересуватись в напрямку джерела свого страху.

ПРИГОЛОМШЕНИЙ

- Приголомшена істота стає «недієздатна» (див. стан), вона не здатна пересуватись і розмовляє, запинаючись.
- Така істота автоматично провалює кидки рятунку Сили і Вправності.
- Кидки атак по такій істоті відбуваються з перевагою.

ПРИЧАРОВАНИЙ

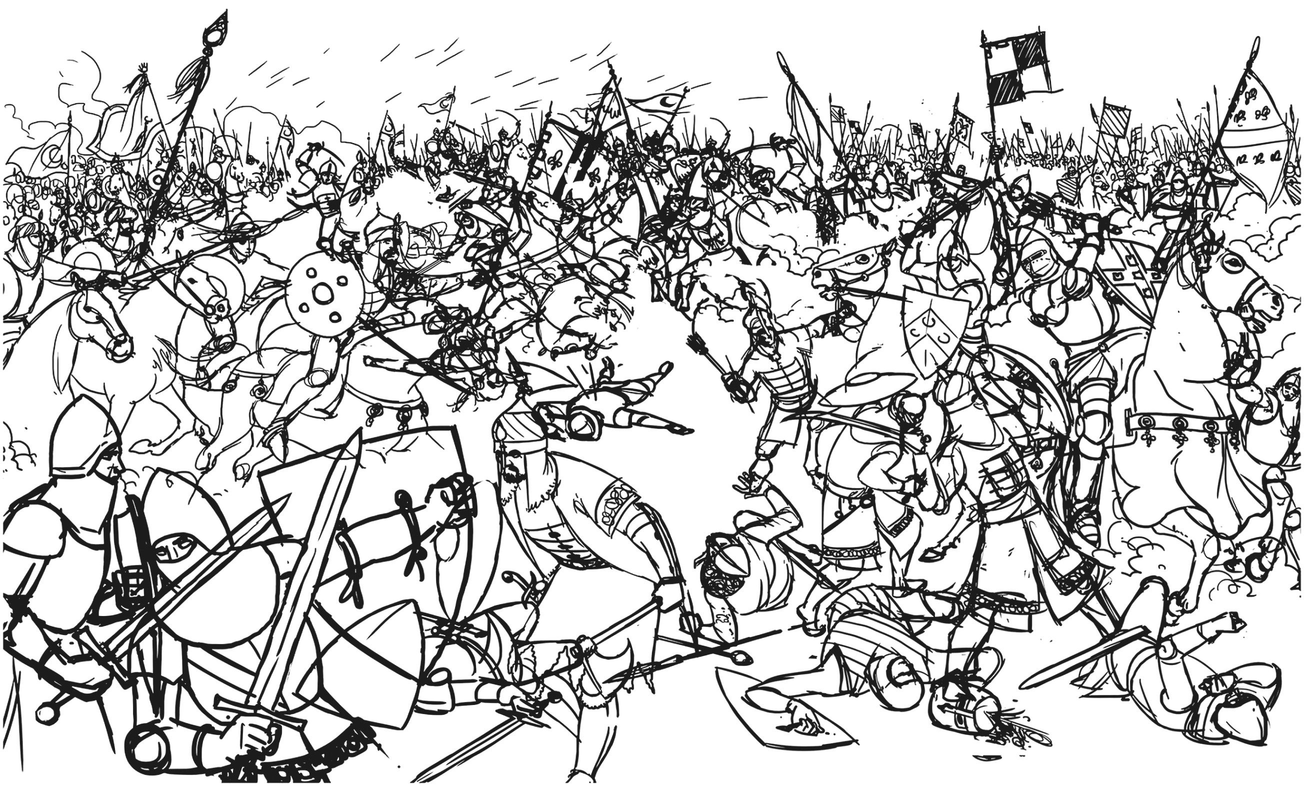
- Причарована істота не може атакувати того, хто її причарував, а також націлюватись на нього умінням або магічним ефектом, який заподіює шкоду.
- Істота, яка здійснила причарування, робить з перевагою всі перевірки характеристик при соціальній взаємодії з причарованою істотою.

СКАМ'ЯНІЛИЙ

- Скам'яніла істота, а також всі немагічні предмети, які вона носить і тримає, трансформуються в тверду інертну речовину (як правило, в камінь). Її вага збільшується в 10 разів, і вона перестає старіти.
- Істота стає «недієздатна» (див. стан), вона не може пересуватись та говорити, а також не усвідомлює своє оточення.
- Кидки атак по такій істоті відбуваються з перевагою.
- Істота автоматично провалює всі кидки рятунку Сили та Вправності.
- Істота отримує опір до всіх видів ушкоджень.
- Істота отримує імунітет до отрут і хвороб. Якщо отрута або хвороба вже діяла на істоту до отримання цього стану, їх дія зупиняється, але не зникає.

СХОПЛЕНИЙ

- Швидкість схопленої істоти дорівнює 0, і вона не отримує вигоди від жодних бонусів до швидкості.
- Стан закінчується, якщо істота, котра здійснила захват, стає недієздатною (див. стан).
- Цей стан також закінчується, коли певний ефект виводить схоплену істоту із зони досяжності того, хто її схопив, або із зони ефекту захвату. Наприклад, коли істота відкидається геть заклинанням громова хвиля.



ДОДАТОК Б. БОГИ МУЛЬТИВСЕСВІТУ

Релігія — це важлива частина життя мультивсесвітів D&D. Коли боги подорожують по світу, жерці закликають божественну силу, злі культи виконують темні ритуали в підземеллях, а паладини у сяючих обладунках, подібно до маяків, встають проти темряви, складно сумніватися та заперечувати існування богів.

Жителі світів D&D у різні часи і за різних обставин поклонялись різним богам. Жителі Забутих Королівств, наприклад, можуть піднести молитву Сьюні на удачу в любові; принести дар Вокіну, перед тим як відправитися на ринок, а під час сильного шторму помолитися, щоб утихомирити Талоса — і все це в один і той же день. Деякі народи виділяють серед богів фаворита — того, чиї ідеали та вчення стають їх власними. А деякі цілком присвячують себе служінню одному богу. Як правило, це жерці або захисники ідеалів цього божества.

Твій Майстер вирішує, яким богам, якщо вони взагалі є, поклоняються у вашій кампанії. Із їх числа ти можеш вибрати божество, якому твій персонаж буде служити, поклонятися або робити вигляд, що поклоняється. Також ти можеш вибрати кількох богів, яким твій персонаж молиться частіше, або просто запам'ятай, яким богам поклоняються в кампанії твого Майстра, щоб при необхідності згадати їхні імена. Якщо ти граєш жерцем або персонажем з передісторією «прислужник», виріши, якому божеству ти служиш або служив, і візьми до уваги домени, пов'язані з цим божеством, при виборі домену персонажа.

ПАНТЕОНИ D&D

В кожному світі D&D існує свій пантеон богів, починаючи від великих пантеонів Забутих Королівств і Сірого Яструба, закінчуючи більш централізованими релігіями світу Еберрон та світу Саги про Спис. Багато нелюдських рас поклоняються одним і тим же богам в різних світах. Морадіна, наприклад, шанують дверги Забутих Королівств, Сірого Яструба і багатьох інших світів.

ЗАБУТІ КОРОЛІВСТВА

У світі Забутих Королівств безліч богів викликають повагу, побожний трепет або страх. У Королівствах широко відомі щонайменше тридцять богів, і куди більшій кількості богів поклоняються окремі племена, невеликі культи або деякі секти більших релігійних храмів.

СІРИЙ ЯСТРУБ

Боги світу Сірого Яструба походять, щонайменше, з чотирьох пантеонів, які представляють вірування різних етнічних груп, які населяли материк Орик протягом багатьох століть. В результаті у цих пантеонів багато спільного: наприклад, Пелор — це фланаеський бог сонця, а Фолтус — орідіанський бог сонця.

САГА ПРО СПИС

Боги світу Крінн діляться на три групи: сім богів добра на чолі з Паладайном і Мішакаль, сім богів рівноваги на чолі з Ґілеаном, та сім богів зла на чолі з Такхізіс і Саргоннасом. Протягом історії світу ці божества змінили безліч імен, їх шанували і проклинали різні народи та культури, але лише вони є богами цього світу, і місце їхнє на небі, серед зірок.

ЕБЕРРОН

У світі Еберрон багато різних релігій, але найбільш важлива з них пов'язана з пантеоном Верховних Владик та їх згубною тінню — Темною Шісткою. Вважається, що Верховні Владики володіють владою над усіма аспектами існування і завжди одностайні у своїх рішеннях, а Темна Шістка — грубі, криваві та жорстокі боги, які майже ніколи не сходяться в поглядах.

Інші релігії Еберрона вельми відрізняються від традиційних пантеонів D&D. Монотеїстична Церква Срібного полум'я присвятила себе викоріненню зла в світі, але її власні ряди вражені порчею. Філософія Крові Вол вчить тому, що божественність властива всім смертним, і шанує нежить, яка знайшла це безсмертя. Всілякі божевільні культи поклоняються демонам і жахам, укладеним в Підзем'ї Еберрона (яке називають Хайбером, Драконом Глибин). Послідовники Шляху Світла вірять, що світ рухається до світлого майбутнього, в якому тіні, які огорнули світ, обернуться в світло. А дві споріднені держави ельфів поклоняються своїм духовним предкам: Безсмертному Двору, який зберігся у формі духів та навіть нежиті, і прославленим Духам Минулого — великим героям воєн давнини.

НЕ-ЛЮДСЬКІ БОГИ

Деяким богам, що асоціюються з не-людськими расами, поклоняються в багатьох світах, нехай і не завжди однаково. Такі боги є у нелюдських рас Забутих Королівств і світу Сірого Яструба. Наприклад, крім Морадіна до богів двергів відноситься його дружина — Берронар Істинне Срібло і ряд інших богів, які вважаються їхніми дітьми і внуками: Аббатор, Клангедін Срібнобородий, Дагмар Світла Мантія, Думатойн, Горм Галтін, Хаела Світла Сокира, Мартаммор Дьюін, Шаріндлар, Тард Харрі і Вергадейн. Окремі клани і королівства двергів можуть шанувати деяких з них, всіх або жодного з цих богів, тоді як у когось інші боги — невідомі стороннім (або відомі під іншими іменами).

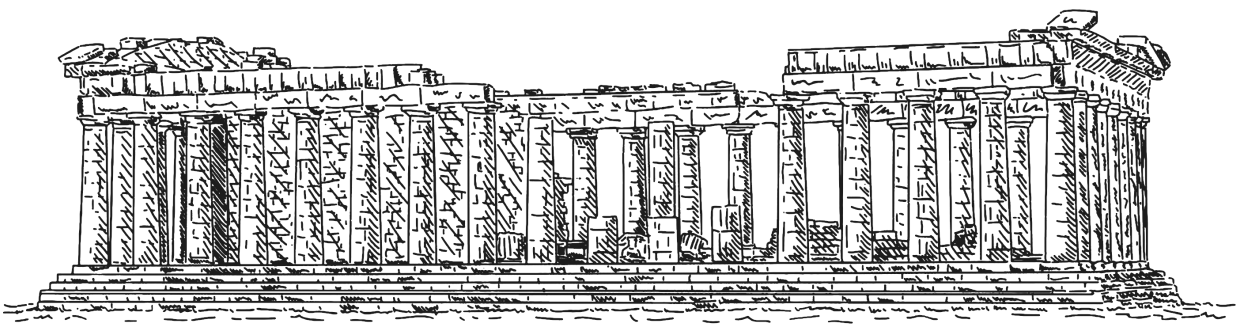
ДОМЕНИ ЖИТТЯ І СМЕРТІ

Багато божеств відповідають за домен Життя, особливо ті, які пов'язані з лікуванням, захистом, народженням, вихованням або родючістю. Однак, як описано в розділі 3, домен Життя досить обширний, тому його можуть вибирати жерці будь-якого незлого божества.

Безліч інших божеств, особливо злих, відповідають за домен Смерті, який описаний в *Посібнику Майстра.* Більшість жерців, які обрали цей домен — злі ПМи, але якщо все-таки хочеш поклонятися богу смерті, порадься зі своїм Майстром.

БОГИ СВІТУ ЗАБУТИХ КОРОЛІВСТВ

Божество	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Азут, бог чарівників	ЗН	Знання	Окреслена вогнем ліва рука
Амберлі, богиня морів	ХЗ	Буря	Хвилі, що розходяться вліво і вправо
Баал, бог вбивства	НЗ	Смерть	Череп, оточений кільцем з крапель крові
Бейн, бог тиранії	ЗЗ	Війна	Чорна кисть правої руки, зібрана в кулак
Бешаба, богиня нещастя	ХЗ	Обман	Чорні оленячі роги
Вокін, богиня торгівлі	Н	Знання, Обман	Монета із зображенням Вокіна в профіль
Гонд, бог ремесел	Н	Знання	Зубчаста шестерня з чотирма спицями
Денеір, бог писемності	НД	Знання	Палаюча свічка з відкритим оком
Ельдат, богиня світла	НД	Життя, Природа	Водоспад, який падає в спокійний ставок
Ільматер, бог стійкості	ЗД	Життя	Руки, на зап'ястях зв’язані червоним шнурком
Келемвор, бог смерті	ЗН	Смерть	Рука скелета, що тримає врівноважені ваги
Латандер, бог народження і поновлення	НД	Життя, Світло	Дорога, що веде на схід
Лейра, богиня ілюзій	ХН	Обман	Спрямований вниз трикутник з вихором туману
Лешті, богиня удачі	ХД	Обман	Монета, решкою вгору
Лліїра, богиня веселощів	ХД	Життя	Трикутник з трьох шестикінечний зірок
Ловіатар, богиня болю	ЗЗ	Смерть	Дев’ятихвостий батіг з шипами
Майліккі, богиня лісів	НД	Природа	Голова єдинорога
Малар, бог полювання	ХЗ	Природа	Лапа з кігтями
Маск, бог злодіїв	ХН	Обман	Чорна маска
Міліл, бог поезії і пісень	НД	Світло	П’ятиструнна арфа з листя
Міркул, бог смерті	НЗ	Смерть	Білий людський череп
Містера, богиня магії	НД	Знання	Коло з семи зірок або дев'ять зірок, що оточують текучий червоний туман, або одна зірка
Огма, богиня знань	Н	Знання	Чистий сувій
Оріль, богиня зими	НЗ	Буря, Природа	Шестикінечна сніжинка
Саврас, бог передбачень і долі	ЗН	Знання	Кришталева куля з безліччю очей
Селуне, богиня місяця	ЗД	Життя, Знання	Очі, оточені сім'ю зірками
Сільванус, бог дикої природи	Н	Природа	Дубовий лист
Сьюні, богиня любові і краси	ЗД	Життя, Світло	Особа прекрасної рудоволосої жінки
Талона, богиня хвороб і отрут	ХЗ	Смерть	Три краплі в трикутнику
Талос, бог бурі	ХЗ	Буря	Три блискавки, що б'ють з однієї точки
Темпус, бог війни	Н	Війна	Вертикальний вогняний меч
Тир, бог правосуддя	ЗД	Війна	Збалансовані ваги на бойовому молоті
Торм, бог відваги і самопожертви	ЗД	Війна	Права латна рукавиця білого кольору
Хельм, бог захисту	ЗН	Життя, Світло	Око на лівій військовій рукавиці
Цірик, бог брехні	ХЗ	Обман	Білий череп без нижньої щелепи в ореолі чорних або фіолетових променів
Чонтіа, богиня землеробства	НД	Життя	Пучок колосся або квітуча троянда перед колоссям
Шар, богиня темряви і втрат	НЗ	Обман, Смерть	Чорний диск з фіолетовим контуром



БОГИ СВІТУ СІРОГО ЯСТРУБА

Божество	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Беора, богиня природи	Н	Природа	Зелений диск
Боккоб, бог магії	Н	Знання	Око в пентаграмі
Векна, бог злих таємниць	НЗ	Знання	Рука з оком на долоні
Ві Джас, богиня магії і смерті	ЗН	Знання, Смерть	Червоний череп на тлі вогняної кулі
Елон, богиня лісів	НД	Життя, Природа	Ріг єдинорога
Ерітнул, бог заздрості і вбивства	ХЗ	Війна	Крапля крові
Інкабулос, бог мору і голоду	НЗ	Смерть	Око рептилії в ромбі, розташованому горизонтально
Істус, богиня долі і долі	Н	Знання	Веретено з трьома нитками
Іуз, бог болю і гноблення	ХЗ	Смерть	Усміхнений людський череп
Корд, бог атлетики та спорту	ХД	Буря, Війна	Чотири списи і чотири булави
Нерулл, бог смерті	НЗ	Смерть	Череп з серпом або косою
Обадеш-Хай, бог природи	Н	Природа	Дубовий лист і жолудь
Олідаммара, бог веселощів	ХН	Обман	Усміхнена маска
Пелор, бог сонця і зцілення	НД	Життя, Світло	Сонце
Ралішаз, бог нещастя і божевілля	ХН	Обман	Три гадальних кубики
Рао, бог світу і розуму	ЗД	Знання	Біле серце
Св. Катберт, бог здорового глузду і завзяття	ЗН	Знання	Коло із зіркою, з якої виходять промені
Селестіан, бог зірок і подорожніх	Н	Знання	Дуга з семи зірок усередині кола
Таріздун, бог вічної пітьми	ХЗ	Обман	Темна спіраль або перевернутий зикурат
Трітеріон, бог свободи і відплати	ХД	Війна	Трискеліон
Ула, богиня пагорбів і гір	ЗД	Війна, Життя	Гора з колом посередині
Фарлангун, бог горизонтів і подорожей	НД	Знання, Обман	Коло, пересічене викривленою лінією горизонту
Фолтус, бог світла і закону	ЗД	Світло	Срібне сонце або повний місяць
Хекстор, бог війни і спору	ЗЗ	Війна	Шість стріл, розташовані віялом
Хіронеус, бог лицарства та звитяги	ЗД	Війна	Блискавка

БОГИ СВІТУ САГИ ПРО СПИС

Боги Добра	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Бранчала, бог музики	НД	Світло	Арфа барда
Кірі-Джолі, бог відваги і війни	ЗД	Війна	Ріг бізона
Маджере, бог медитації і порядку	ЗД	Знання	Мідний павук
Мішакаль, богиня зцілення	ЗД	Життя, Знання	Синій символ нескінченності
Паладайн, бог правителів і захисників	ЗД	Війна	Срібний трикутник
Солінарі, бог доброї магії	ЗД	Немає жерців	Білий круг або сфера
Хабаккук, бог тваринного світу і моря	НД	Буря, Природа	Синій птах

Боги Нейтральності	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Ґілеан, бог знань	Н	Знання	Відкрита книга
Зівілін, бог мудрості	Н	Знання	Велике зелене або золоте дерево
Лунітарі, богиня нейтральної магії	Н	Немає жерців	Червоне коло або сфера
Реоркс, бог ремесел	Н	Знання	Ковальський молот
Сірріон, бог вогню і зміни	Н	Природа	Різнобарвний вогонь
Чіслев, богиня природи	Н	Природа	Перо
Шинар, богиня багатства і торгівлі	Н	Знання, Обман	Крило грифона

Боги Зла	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Зебоїм, богиня морів і бур	ХЗ	Буря	Панцир черепахи
Кемош, бог нежиті	ЗЗ	Смерть	Жовтий череп
Моргіон, бог хвороби і таємниць	НЗ	Смерть	Капюшон з двома червоними очима
Нуітарі, бог злої магії	ЗЗ	Немає жерців	Чорний круг або сфера
Саргоннас, бог помсти і вогню	ЗЗ	Війна	Стилізований червоний кондор
Такхізіс, богиня ночі і ненависті	ЗЗ	Смерть	Чорний півмісяць
Хіддукель, бог брехні і жадібності	ХЗ	Обман	Зламані терези

БОГИ СВІТУ ЕБЕРРОН

Верховні владики	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Араван, богиня родючості	НД	Життя, Природа	Сніп пшениці
Балінор, бог звірів і полювання	Н	Життя, Природа	Оленячі роги
Болдрі, богиня суспільства і вдома	ЗД	Життя	Вогонь в кам'яному серці
Дол Арра, богиня сонячного світла і відваги	ЗД	Війна, Світло	Сонце, що сходить
Дол Дорн, бог фізичної сили	ЗН	Війна	Довгий меч на щиті
Кол Коррал, бог торгівлі і багатства	Н	Обман	Дев'ятигранна золота монета
Олладра, богиня удачі	НД	Життя, Обман	Доміно
Онатар, бог ремесел	НД	Знання	Схрещені молот і кліщі
Ореон, бог закону і знань	ЗН	Знання	Відкрита книга

Темна шістка	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Лють, богиня гніву і божевілля	НЗ	Війна	Крилатий змій з головою і торсом жінки
Мандрівник, бог хаосу і змін	ХН	Знання, Обман	Чотири схрещені, списані рунами кістки
Насмішник, бог насильства і зради	НЗ	Війна	П'ять інструментів, забризканих кров'ю
Пожирач, бог гніву природи	НЗ	Буря	Зв'язка з п'яти загострених кісток
Тінь, бог темної магії	ХЗ	Знання	Обсидіанова вежа
Хранитель, бог жадібності і смерті	НЗ	Смерть	Осколок дракона в формі ікла

Інші боги	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Безсмертний Двір, ельфійські предки	НД	Життя, Знання	Різні
Духи Минулого, ельфійські предки	ХД	Війна	Різні
Кров Вол, філософія безсмертя і нежиті	ЗН	Життя, Смерть	Стилізований драконівський череп на червоній каплевидній перлині
Культи Дракона Глибин, божества безумства	НЗ	Обман	Різні
Срібне Полум'я, божество захисту і добра	ЗД	Війна, Життя, Світло	Полум'я, намальоване на сріблі
Шлях Світла, філософія світла і самовдосконалення	ЗН	Життя, Світло	Блискучий кристал

НЕ-ЛЮДСЬКІ БОЖЕСТВА

Божество	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Багамут, драконівський бог добра	ЗД	Війна, Життя	Профіль голови дракона
Блібдулпулп, богиня куо-тоа	НЗ	Смерть	Голова лобстера або чорна перлина
Гарлем Златоблиск, гномський бог обману	ЗД	Обман	Золотий самородок
Глибинний Сашелас, ельфійський бог морів	ХД	Буря, Природа	Дельфін
Ґролантор, бог війни пагорбних велетнів	ХЗ	Війна	Дерев'яна палиця
Груумш, оркський бог бурі і війни	ХЗ	Буря, Війна	Неморгаюче око
Еадро, мерфолкський бог морів	Н	Буря, Природа	Спіральний візерунок
Йондалла, богиня захисту напіврosликів	ЗД	Життя	Щит
Кореллон Ларетіан, ельфійський бог мистецтва	ХД	Світло	Місяць або зірка
Куртулмак, кобольдський бог війни і гірничої справи	ЗЗ	Війна	Гномський череп
Лаогзед, троглодитський бог голоду	ХЗ	Смерть	Зображення бога ящірки / жаби
Лолс, богиня павуків дроу	ХЗ	Обман	Павук
Маглубієт, гоблінський бог війни	ЗЗ	Війна	Закривавлена сокира
Морадін, двергський бог створення	ЗД	Знання	Молот і ковадло
Рілліфейн Раллатіл, бог природи лісових ельфів	ХД	Природа	Дуб
Сеанін Місячний Лук, ельфійська богиня місяця	ХД	Знання	Півмісяць
Секола, сахуагінський бог полювання	ЗЗ	Буря, Природа	Акула
Семуанья, богиня виживання людоящерів	Н	Життя	Яйце
Скерріт, бог природи кентаврів і сатирів	Н	Природа	Дуб, що росте з жолудя
Скоріус Каменекост, бог кам'яних велетнів	Н	Знання	Сталактит
Сурт, бог вогняних велетнів і ремесел	ЗЗ	Війна, Знання	Вогняний меч
Тіамат, драконівська богиня зла	ЗЗ	Обман	Драконяча голова з п'ятьма кігтями
Трім, бог крижаних велетнів і сили	ХЗ	Війна	Білий меч з двома клинками
Хруґґек, бог жорстокості ведмежатників	ХЗ	Війна	Моргенштерн

ФЕНТЕЗІЙНО-ІСТОРИЧНІ ПАНТЕОНИ

Описані далі кельтські, єгипетські, грецькі та скандинавські пантеони — фентезійна інтерпретація стародавніх релігій нашого світу. У них включені боги, які найбільше підходять для використання в D&D. Для потреб гри вони вилучені з історичного контексту і об'єднані в пантеони.

КЕЛЬТСЬКИЙ ПАНТЕОН

Кажуть, що в серці кожної душі приховано щось первозданне, певне місце, небайдуже до криків гусей в ночі, шепоту вітру в соснах і червоної омели на дубі — це те місце, де живуть кельтські боги. Вони вийшли зі струмків та річок, а їхня могутність підживлюється силою дуба і красою лісів та вересових полів. Коли перший лісовий житель зважився наділити ім'ям лик, побачений в стовбурі дерева, або голос, що дзюрчить в струмку, ці боги отримали плоть і кров.

Кельтським богам частіше служать друїди, ніж жерці, оскільки вони тісно пов'язані з силами природи, які так поважають друїди.

ГРЕЦЬКИЙ ПАНТЕОН

Боги Олімпу проявляються в ніжному прибої хвиль об берег і в гуркоті грому посеред хмар та гірських піків. Їх сліди видно в населених кабанами лісах та в оливкових гаях. Вони проявляються в усіх аспектах єства, і часто селяться в людських серцях.

ЄГИПЕТСЬКИЙ ПАНТЕОН

Ці боги — молода династія, яка успадкувала правління світом для підтримування божественного порядку Маат — фундаментального закону істини, справедливості і порядку, який розставляє богів, фараонів і звичайних чоловіків та жінок на належне їм місце.

Єгипетський пантеон незвичайний тим, що в ньому є відразу три божества домену Смерті з різними світоглядами. Анубіс — законно-нейтральний бог загробного життя, що судить душі мерців. Сет — хаотично-злий бог вбивств, що прославився убивством свого брата Осіріса. Нефтіда — хаотично-добра богиня скорботи. Таким чином, незважаючи на те, що жерці домену Смерті (описаний в *Посібнику Майстра*) це найчастіше лиходії, прислужники Анубіса і Нефтіди не зобов'язані бути такими.

СКАНДИНАВСЬКИЙ ПАНТЕОН

Там, де засніжені пагорби переходять в крижані фіорди; там, де на пляж витягують човни; там, де льодовики то наступають, то відступають; там — землі вікінгів, будинок скандинавського пантеону. Там суворий клімат і суворе життя. Воїнам цих земель довелося пристосуватися до таких умов, щоб вижити. З огляду на необхідність постійно здійснювати набіги в пошуках їжі і багатств, досить дивно, що смертні залишилися самими собою. Їхня сила відображає необхідність цих воїнів у сильному правлінні і рішучих діях. Саме тому вони бачили божеств у вигинах річок, чули їх в гуркоті грому і трітскові льодовиків, відчували їх запах у димі палаючих осель.

У скандинавський пантеон входять два сімейства: Аси (божества війни і долі) і Вани (божества родючості і процвітання). Будучи раніше ворогами, тепер ці сімейства об'єдналися проти спільних ворогів — велетнів (включаючи богів Сурт і Тріма). Так само, як боги світу Сірого Яструба, божества із різних родин іноді мають загальні сфери впливу. Наприклад, і Фрейя (з Ванів) і Од (з Асів) пов'язані з сонцем.

КЕЛЬТСЬКІ БОГИ

Божество	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Араун, бог життя і смерті	НЗ	Життя, Смерть	Чорна зірка на сірому полі
Беленус, бог сонця, світла і тепла	НД	Світло	Сонячний диск і камені, що стоять
Брігантія, богиня річок і домашньої худоби	НД	Життя	Місток
Гоібніу, бог ковалів і зцілення	НД	Життя, Знання	Гігантський молот над мечем
Дагда, бог погоди і посівів	ХД	Обман, Природа	Киплячий котел або щит
Діан Кехт, бог медицини і зцілення	ЗД	Життя	Схрещені гілки дуба і омели
Дунатіс, бог гір і скель	Н	Природа	Червона скеля з сонцем на вершині
Луг, бог мистецтв, подорожей і торгівлі	ХН	Життя, Знання	Пара довгих рук
Мананнан Мак Лір, бог океанів і морських створінь	ЗН	Буря, Природа	Хвиля білої води на зеленому полі
Мет Матонві, бог магії	НЗ	Знання	Посох
Морріган, богиня битв	ХЗ	Війна	Два схрещених списи
Нуада, бог війни і воїнів	Н	Війна	Срібна рука на чорному полі
Огма, бог усного та писемного мовлення	НД	Знання	Розгорнутий сувій
Сільванус, бог природи і лісів	Н	Природа	Літній дуб

ГРЕЦЬКІ БОГИ

Божество	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Аїд, бог підземного світу	ЗЗ	Смерть	Чорний баран
Аполлон, бог світла, музики і зцілення	ХД	Життя, Знання, Світло	Ліра
Арес, бог війни і спору	ХЗ	Війна	Спис
Артеміда, богиня полювання	НД	Життя, Природа	Лук і стріла на місячному диску
Афіна, богиня мудрості і цивілізації	ЗД	Війна, Знання	Сова
Афродіта, богиня любові і краси	ХД	Світло	Морська раковина
Геката, богиня магії і місяця	ХЗ	Знання, Обман	Місяць, який наближається
Гера, богиня шлюбу і інтриг	ХН	Обман	Опахало з павиних пір'їн
Геракл, бог сили і пригод	ХД	Буря, Війна	Левова голова
Гермес, бог подорожей і торгівлі	ХД	Обман	Кадуцей (крилатий посох і змії)
Гестія, богиня дому та сім'ї	НД	Життя	Камін
Гефест, бог ковальства і ремесел	НД	Знання	Молот і ковадло
Деметра, богиня господарства	НД	Життя	Голова коня
Діоніс, бог веселощів і вина	ХН	Життя	Тирс (посох, увінчаний шишкою)
Зевс, бог неба, правитель богів	Н	Буря	Кулак, повний блискавок
Ніка, богиня перемоги	ЗН	Війна	Крилата жінка
Посейдон, бог морів і землетрусів	ХН	Буря	Тризуб
Тюхе, богиня щасливого випадку	Н	Обман	Червона пентаграма
Фавн, бог природи	ХН	Природа	Сиринкс (сопілка Фавна)

ЄГИПЕТСЬКІ БОГИ

Божество	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Анубіс, бог суду і смерті	ЗН	Смерть	Чорний шакал
Апепі, бог зла, вогню і змій	НЗ	Обман	Змія в полум'ї
Баст, богиня кішок і відплати	ХД	Війна	Кішка
Біс, бог удачі і музики	ХН	Обман	Зображення потворного бога
Імхотеп, бог ремесел і медицини	НД	Знання	Ступінчата піраміда
Ісіда, богиня родючості і магії	НД	Життя, Знання	Анкх і зірка
Небетхет, богиня смерті і горя	ХД	Смерть	Роги навколо місячного диска
Осіріс, бог природи і підземного світу	ЗД	Життя, Природа	Крюк і ціп
Пта, бог ремесел, знань і таємниць	ЗН	Знання	Бик
Ра-Хорахті, бог сонця, правитель богів	ЗД	Життя, Світло	Сонячний диск, оточений змією
Себек, бог води і крокодилів	ЗЗ	Буря, Природа	Голова крокодила з рогами і пір'ям
Сет, бог темряви і пустельних бурь	ХЗ	Буря, Обман, Смерть	Кобра, що звивається
Той, бог знань і мудрості	Н	Знання	Ібіс
Хатор, богиня любові	НД	Життя, Світло	Голова корови і місячний диск

СКАНДИНАВСЬКІ БОГИ

Божество	Світогляд	Рекомендовані домени	Символ
Бальдр, бог краси і поезії	НД	Життя, Світло	Прикрашена самоцвітами срібна чаша
Егір, бог морів і бур	НЗ	Буря	Хвилі океану
Локі, бог злодіїв і обману	ХЗ	Обман	Полум'я
Ньорд, бог морів і вітрів	НД	Буря, Природа	Золота монета
Од, бог світла і сонця	ХД	Світло	Сонячний диск
Одін, бог знань і війни	НД	Війна, Знання	Блакитне око
Сиф, богиня війни	ХД	Війна	Піднятий меч
Скаді, бог землі і гір	Н	Природа	Гірський пік
Сурт, бог вогненних велетнів і війни	ЗЗ	Війна	Вогняний меч
Тор, бог бурі і грому	ХД	Буря, Війна	Молот
Трім, бог вогненних велетнів і холоду	ХЗ	Війна	Біла двостороння сокира
Тюр, бог відваги і стратегії	ЗН	Війна, Знання	Меч
Улль, бог полювання та зими	ХН	Природа	Довгий лук
Форсеті, бог закону і правосуддя	Н	Світло	Голова бородатого чоловіка
Фрей, бог родючості та сонця	НД	Життя, Світло	Світло-блакитний дворучний меч
Фрейя, богиня родючості і любові	НД	Життя	Сокіл
Фрігге, богиня народження і родючості	Н	Життя, Світло	Кішка
Хеймдалль, бог пильності і вірності	ЗД	Війна, Світло	Скручений музичний ріг
Хель, богиня підземного світу	НЗ	Смерть	Жіноче обличчя, яке гниє з одного боку
Хермод, бог удачі	ХН	Обман	Крилатий сувій

ДОДАТОК В. ПЛОЩИНИ ІСНУВАННЯ

Всесвіт гри Dungeons&Dragons неймовірно великий, і він ломиться від безлічі світів, а також мільярдів альтернативних вимірів, званих **площинами існування**. Вони охоплюють усі світи, в яких Майстри проводять свої пригоди, і всі вони знаходяться в межах відносно звичайної Матеріальної Площини. За цією площиною знаходяться шматки сирої стихійної матерії і енергії, царства чистої думки та ідеї, домівки демонів і ангелів, а також домени богів.

Багато заклинань та магічних предметів можуть витягувати енергію із цих площин, викликаючи істот, які там мешкають, і передбачають спілкування з їх жителями, а іноді навіть дозволяють шукачам пригод вирушати туди. Коли персонажі накопичать силу, отримуючи високі рівні, вони можуть відправитися рятувати товариша з жахливих глибин Безодні, або самі опиняться з кухлем в руці поруч з доброзичливими велетнями Асґарда. Ви зможете прогулятися по вулиці з чистого полум'я або опинитися на полі бою, де мерці щоранку воскресають, щоб знову піти в бій.

МАТЕРІАЛЬНА ПЛОЩИНА

Матеріальна Площина — це ядро, у якому філософські та стихійні сили, що формують інші площини, злилися, утворивши смертних та живу матерію. Усі світи D&D існують в Матеріальній Площині, і саме вона стає стартовою точкою для більшості кампаній та пригод. Вся інша частина мультивсесвіту описується по відношенню до Матеріальної Площини.

Світи Матеріальної Площини нескінченно різноманітні, оскільки вони є відбитками творчої уяви Майстрів, які проводять в них ігри, а також гравців, чиї герої шукають там пригоди. Туди входять і планети, перетворені магією в пустелі, і засіяні острівцями водні світи, і світи, де магія переплетена з майбутніми технологіями, і світи, які залишилися в кам'яному столітті, і світи, де боги вільно мандрують, залишивши свої небесні палаци.



Найбільш відомі світи, опубліковані за довгі роки в якості офіційних світів для ігор D&D — Сірий Яструб, Чорне Болото, Сага про Спис, Забуті Королівства, Містара, Право по народженню, Темне Сонце і Еберрон, а також інші. У всіх цих світах існує безліч героїчних шукачів пригод і підступних лиходіїв, стародавніх руїн і забутих артефактів, унікальних підземель та драконів. Однак навіть якщо ваша кампанія проходить в одному з цих світів, він усе одно належить вашому Майстру — можеш вважати його одним із тисяч паралельних світів, який може разюче відрізнятися від опублікованої версії.

МАТЕРІАЛЬНІ ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ

Матеріальна Площина — багате магією місце, і його магічна сутність відбивається на дві площини, які поділяють її центральне місце в мультивсесвіті. Країна Фей і Царство Тіней — це паралельні виміри, що займають те ж саме місце в космології, тому часто кажуть, що це відображення, або відлуння Матеріальної Площини. Світи і ландшафти цих площин подібні до світу природи Матеріальної Площини, але зі своїм власним відтінком — більш чудові та магічні в Країні Фей, зіпсовані і безбарвні в Царстві Тіней. Там, де на Матеріальній Площині стоїть вулкан, в Країні Фей возвишається гора, увінчана кристалами розміром з хмарочос, які світяться внутрішнім вогнем, а в Царстві Тіней стоїть зазублена скеля, схожа на череп.

Країна Фей, яку називають Площиною Фей, це земля розсіяного світла і чудес; країна маленького народу з великими бажаннями, місце музики і смерті. Це місце вічних сутінків, де ліхтарі повільно гойдаються на ніжному вітрі, а величезні світлячки літають по полях і гаях. Небо освітлене пастельними квітами чи то вечірнього, то чи вранішнього сонця. Насправді ж сонце не сходить і не заходить; воно залишається на місці, трохи вище горизонту. Далеко від населених міст, якими править Благий Двір, землі представляють собою згубні болота і переплетення гілок з колючками — ідеальна територія для полювання Неблагих. У Країні Фей живуть фейські істоти, подібні до тих, що викликаються заклинанням *виклик лісових створінь*.

Царство Тіней, яке також іменують Площиною Тіней, це темний вимір — світ чорного і білого, де кольори просто висмоктуються з усього сущого. Це місце токсичної темряви, яка ненавидить світло, де небо — чорна яма, на якій немає ні сонця, ні зірок.

ПОЗА МЕЖАМИ МАТЕРІЇ

Крім Матеріальної Площини є й інші площини існування та міфічні таємничі царства. Ці світи не просто інакші; вони сформовані за зовсім іншими стихійними і божественними законами, неможливими у звичайному світі.

ПЛОЩИННІ ПОДОРОЖІ

Коли шукачі пригод відправляються на інші площини, вони роблять неймовірні подорожі по границі існування в містичні місця, де і виконують свої завдання. Про такі подорожі складають легенди. Блукання в світ мертвих, пошуки слуг богів, або угоди з іфритами в їх рідному місті ще довгі роки будуть приводом для складання пісень і оповідань.

Подорожі на площини поза Матеріальною Площиною можна здійснювати двома способами: або активацією заклинань, або за допомогою порталів.

Заклинання. Безліч заклинань дозволяють безпосередньо або частково звертатися до інших площин існування. *Площинний перехід* і *портал* можуть переміщувати шукачів пригод прямо на інші площини існування, хоч і з різною точністю. *Ефірність* дозволяє шукачам пригод входити на Ефірну Площину і переміщатися звідти на площини, з якими та межує Царство Тіней, Країна Фей і Стихійні Площини. Заклинання *астральна проекція* дозволяє героям проектуватися в Астральну Площину, а звідти на Зовнішні Площини.

Портали. «Портал» це загальний термін для стаціонарного з'єднання між площинами, яке зв'язує конкретне місце однієї площини з конкретним місцем іншої. Деякі портали схожі на дверні отвори, відкриті вікна або затягнуті туманом проходи, і звичайне входження туди призведе до подорожі між площинами. Інші представляють собою справжні будови (арки із дорогоцінних каменів, літаючі вежі, кораблі під вітрилами, або навіть цілі міста), які існують одночасно на декількох площинах, або стрибають з однієї площини на іншу. Деякі можуть бути воронками, які з'єднують Стихійну Площину зі схожими місцями Матеріальної Площини, наприклад, жерло вулкана може вести на Площину Вогню, а глибини океану — на Площину Води.

ПЕРЕХІДНІ ПЛОЩИНИ

Ефірна Площина і Астральна Площина називаються Перехідними Площинами. Це практично позбавлені характерних рис світи, які служать в основному лише для переходу з однієї площини на іншу. Такі заклинання як *ефірність* і *астральна проекція* дозволяють персонажам входити в ці площини і переходити з них на інші.

Ефірна Площина — це затягнутий туманами вимір, який іноді описують як великий океан. Його береги, звані Прикордонним Ефіром, перетинаються з Матеріальною Площиною і Внутрішніми Площинами, так що у всіх місць цих площин є спільний кордон з Ефірною Площиною. Зір деяких істот може сягати на Прикордонний Ефір, а заклинання *бачення невидимого* та *істинне бачення* надають таку здатність на певний проміжок часу. Деякі магічні ефекти теж тягнуться із Матеріальної Площини на Прикордонний Ефір, зокрема, ефекти, які використовують силове поле, такі як *силова клітка* і *силова стіна*. Глибини цієї площини, Глибинний Ефір — регіон різнокольорових туманів, які невпинно циркулюють.

Астральна Площина — це царство думок і мрій, в якому відвідувачі у вигляді безтілесних душ переходять в площини богів і демонів. Це величезне сріблясте море, однакове і зверху, і знизу, з білими та сірими клаптями, які кружляють серед згустків світла, що нагадують далекі зірки. Непостійні кольорові вихори крутяться в повітрі подібно монетам, які ширяють у невагомості. Тут можна знайти ділянки твердої матерії, але більша частина Астральної Площини є відкритим простором.

ВНУТРІШНІ ПЛОЩИНИ

Внутрішні Площини оточують і охоплюють Матеріальну Площину та її відображення, створюючи сиру стихійну речовину, з якої і складаються всі світи. Чотири **Стихійні Площини** — Вода, Повітря, Земля і Вогонь — формують кільце навколо Матеріальної Площини, перебуваючи при цьому в киплячому **Стихійному Хаосі**.

На своїх внутрішніх границях, де вони межують з Матеріальною Площиною (як в концептуальному, так і практично в географічному сенсі), чотири Стихійні Площини нагадують світи Матеріальної Площини. Всі стихії там сплетені як на Матеріальній Площині, формуючи землю, моря і небо. Однак чим далі ви відходите від Матеріальної Площини, тим чужоріднішими і ворожішими ставатимуть Стихійні Площини. Там стихії існують в чистій формі — величезні поклади землі, палаючий вогонь, кристально-чиста вода і прозоре повітря. Ті регіони маловідомі, тому під час обговорення Площини Вогню, наприклад, зазвичай мають на увазі саме прикордонні території. На дальній межі Внутрішніх Площин чисті стихії розсіюються, перемішуючись між собою в нескінченній бурі енергій та субстанцій, які зливаються і поєднуються, утворюючи Стихійний Хаос.

ЗОВНІШНІ ПЛОЩИНИ

Якщо Внутрішні Площини — це сира матерія і енергія, з якої складається Мультивсесвіт, то Зовнішні Площини — це напрямки, думки і прагнення. Саме тому багато мудреців називають Зовнішні Площини божественними або духовними, так як найбільше Зовнішні Площини відомі тим, що там живуть боги.

Під час обговорення всього, що стосується божеств, мова стає метафоричною. Їхні справжні будинки це не конкретні місця, а втілення ідеї того, що Зовнішні Площини — це царства думок і духів. Так само, як у випадку зі Стихійними Площинами, можна уявити зрозумілу частину Зовнішніх Площин, як прикордонний регіон, але вилучені духовні області цієї площини будуть лежати за межами сприйняття.

Навіть в зрозумілих областях зовнішність може бути оманлива. Спочатку більшість Зовнішніх Площин виглядає для мешканців Матеріальної Площини гостинною і знайомою. Однак ландшафт може змінюватися з волі впливових сил, що живуть на Зовнішніх Площинах. Бажання могутніх сил, що мешкають на цих площинах, можуть повністю все міняти, фактично, перебудовуючи реальність під свої потреби.

Відстань на Зовнішніх Площинах практично нічого не означає. Зрозумілі області площин часто виглядають вельми невеликими, але вони можуть розтягуватися до нескінченності. Можна пройти тур по Дев'ятьох Пеклах, з першого шару до дев'ятого, за один день — якщо сили Дев'яти Пекел цього побажають. В іншому випадку подорожнім доведеться витратити тижні для виснажливого переходу по одному з шарів.

Серед Зовнішніх Площин найпоширенішою є група з шістнадцяти площин, відповідних восьми світоглядам (виключаючи нейтральність) і проміжним станам між ними.

ЗОВНІШНІ ПЛОЩИНИ

Зовнішня площина	Світогляд
Арборея, Олімпійські простори	ХД
Аркадія, Мирні Королівства	ЗН, ЗД
Асґард, Героїчні володіння	ХН, ХД
Ахерон, Нескінченні поля битв	ЗН, ЗЗ
Безодня, Нескінченні Шари	ХЗ
Бітопія, Подвійний Рай	НД, ЗД
Гадес, Сірі Пустки	НЗ
Геєнна, Похмура Вічність	НЗ, ЗЗ
Гора Целести, Сім Небес	ЗД
Дев'ять Пекел (Баатора)	ЗЗ
Елізіум, Благословенні Поля	НД
Звірині Землі, Трущоби	НД, ХД
Карцер, Забуті Пекла	НЗ, ХЗ
Лімб, Вічно вируючий хаос	ХН
Механус, Механічна Нірвана	ЗН
Пандемоніум, Завиваючі Глибини	ХН, ХЗ

Площини, які містять елемент добра, називаються **Верхніми Площинами**. Небесні істоти, такі як ангели і пегаси, живуть саме на Верхніх Площинах. Площини, що містять елемент зла, називають **Нижніми Площинами**. Породження, такі як демони, дияволи і юголоти, живуть на Нижніх Площинах. Світогляд площини повністю просочує його, і персонаж, чий світогляд не збігається зі світоглядом площини, відчуває себе там дуже незатишно. Наприклад, коли добра істота відвідує Елізіум, вона відчуває себе в гармонії, а от зла істота не зможе там знайти собі місце.

ІНШІ ПЛОЩИНИ

Між описаними площинами і за їх межами існує безліч інших світів.

СИГІЛ І ЗОВНІШНІ ЗЕМЛІ

Зовнішні Землі це площина між Зовнішніми Площинами, площина нейтральності, але не нейтральності в плані відсутності чогось. На ділі, вона включає в себе по частинці від усього, утримуючи все в парадоксальній рівновазі, яка одночасно одноголосна і бунтуюча. Це величезна область різноманітних ландшафтів, з відкритими преріями, що підносяться до гір, та дрібними звивистими річками, які сильно нагадують звичайний світ Матеріальної Площини.

Зовнішні Землі круглі, як величезне колесо — ті, хто описують Зовнішні Площини як колесо, наводять як доказ Зовнішні Землі, називаючи їх мініатюрною копією будови всіх площин. Цей аргумент досить вагомий, але швидше за все навпаки, пристрій Зовнішніх Земель подав ідею пристрою Великого Колеса.

По зовнішній межі, на рівній відстані один від одного стоять **портальні міста**: шістнадцять поселень, де кожне побудоване навколо порталу, що веде на одну із Зовнішніх Площин. Кожне місто має багато спільного з площиною, куди веде його портал.

У центрі Зовнішніх Земель, немов вісь площинного колеса, неймовірно високо в небо здіймається Пік. Над цією тонкою скелею ширяє схожий на кільце Сигіл, Місто Дверей. У цьому метушливому міжплощинному мегаполісі є незліченна безліч порталів до інших площин та світів.

Сигіл — торгове місто. Купці, товари та інформація стікаються в нього з усіх площин. Тут йде жвава торгівля інформацією про площини. Зокрема, командними словами і предметами, які змушують працювати той чи інший портал. Ці портальні ключі користуються великою популярністю, і багато гостей міста шукають конкретний портал або ключ від нього, щоб отримати можливість продовжити свою подорож.

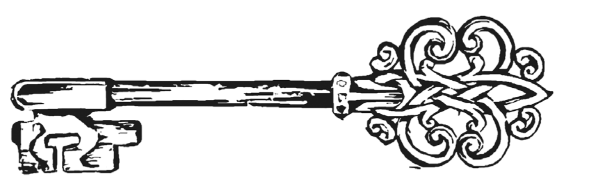
ДЕМІПЛОЩИНИ

Деміплощини — це невеликі міжвимірні ділянки зі своїми власними правилами. Це частини реальності, які ні до чого не приєднані. Деміплощини виникають з різних причин. Одні створюються заклинаннями, такими як *деміплощина*, або силою думки впливового божества чи іншої сутності. Вони можуть існувати самі по собі, немов складка на тканини реальності, або як всесвіти, які тільки почали зароджуватись. У деміплощину можна увійти через єдине місце, в якому вона стикається з іншою площиною. Теоретично, заклинання *площинний перехід* може привести подорожніх у деміплощину, але підібрати для настройки на нього потрібну частоту неймовірно важко. Заклинання *портал* в цьому плані надійніше, але тільки якщо заклинатель знає потрібну йому деміплощину.

ДАЛЬНЯ МЕЖА

Дальня Межа знаходиться за межами відомого мультивсесвіту. По суті, це може бути абсолютно інший мультивсесвіт зі своїми власними фізичними та магічними законами. Там, де енергія Дальньої Межі просочується на іншу площину, життя і матерія спотворюються, стаючи чужорідними формами, які не підкоряються звичайній геометрії та біології.

Істоти, які живуть в Дальній Межі, занадто чужорідні, щоб звичайна свідомість могла прийняти їх без шкоди для себе. Величезні істоти парять там в ніде, охоплені божевіллям. Невимовні почвари шепочуть моторошну істину тим, хто наважиться слухати. Для смертних знання Дальньої Межі — це тріумф свідомості над кордонами матерії, простору і навіть розуму. Відомих порталів в Дальній Межі немає, принаймні таких, що працюють. Стародавні ельфи колись прокололи кордон тисячоліть великим порталом в Дальню Межу на горі Вогняний Пік, але їхня цивілізація згинула в кривавому жаху, і місце розташування цього порталу (і навіть його світу) тепер забуто. Теоретично, можуть існувати й інші портали, через які чужорідні сили отруюють навколишні землі Матеріальної Площини.



ДОДАТОК Г. ПАРАМЕТРИ ІСТОТ

Заклинання та класові уміння дозволяють декотрим персонажам перетворюватися в тварин, закликати істот в якості фамільярів, і створювати нежить. Для твоєї зручності, параметри таких істот зібрані в цьому додатку. Інформацію про те, як читати параметри, дивись в *Бестіарії*. Якщо сумніваєшся, версія істоти з *Бестіарію* вважається більш пріоритетною.

БІС

Крихітне породження (диявол, перекидень), законно-злий

Клас Обладунку 13
Здоров'я 10 (3к4 + 3)
Швидкість 4 м, польоту 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навички Аналіз поведінки +3, Обман +4, Переконливість +4, Скритність +5
Опір до ушкоджень холодом; дробильні, колоті та рубані від немагічних атак непосрібненою зброєю
Імунітет до ушкоджень вогнем, отрутою
Імунітет до станів отруєний
Чуття темний зір 24 м, Пасивна Уважність 11
Мови загальна, інфернальна
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Перекидень. Біс може своїм вчинком перетворитись у звіра, який схожий на: щура, ворона, павука, або назад у свою справжню форму. Його параметри залишаються однаковими для кожної форми, окрім зміни швидкості (4 м у формі щура; 4 м, польоту 12 м у формі ворона; 4 м, лазіння 4 м у формі павука). Спорядження, яке він тримає або носить, не перетворюється з ним. Коли він помирає, він обертається назад у свою істинну форму.

Диявольський погляд. Магічна темрява не блокує темний зір біса.

Магічний опір. Біс робить з перевагою кидки рятунку від заклинань та інших магічних ефектів.

ВЧИНКИ

Жало (Укус у формі звіра). *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 5 (1к4 + 3) колотих ушкоджень, і ціль робить кидок рятунку Статури з СК 11, при провалі якого отримує 10 (3к6) ушкоджень отрутою, або половину цих ушкоджень при успіху.

Невидимість. Біс магічним чином стає невидимим доти, доки не нападе або не порушить свою концентрацію (як ніби б концентрувався на заклинанні). Усе спорядження, яке він тримає або носить, стає невидимим разом з ним.

ВАРІАНТ: ОБЛАДУНКИ БОЙОВОГО КОНЯ

У бойового коня КО залежить від надягнутого на нього обладунку (інформацію про обладунки для тварин дивись в розділі 5). Зазначений Клас Обладунку вже включає модифікатор Вправності там, де його можна застосувати.

КО	Обладунок
12	Шкіряний
13	Клепаний
14	Кольчужна сорочка
15	Лускатий

КО	Обладунок
16	Кольчуга
17	Бригантина
18	Лати

БОЙОВИЙ КІНЬ

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 11
Здоров'я 19 (3к10 + 3)
Швидкість 12 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Чуття Пасивна Уважність 11
Мови —
Небезпечність 1/2 (100 Досвіду)

Гарцюючий наскок. Якщо кінь пройде по прямій до цілі хоча б 4 метри і тоді попаде по ній атакою копитами в той же хід, то ціль має зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 14 або ж буде збита долілиць. Якщо ціль перебуває долілиць, кінь може своїм бонусним вчинком зробити ще одну атаку копитами по ній.

ВЧИНКИ

Копита. *Атака рукопашною зброєю:* +6 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 11 (2к6 + 4) дробильних ушкоджень.

БУРИЙ ВЕДМІДЬ

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 11 (природній обладунок)
Здоров'я 34 (4к10 + 12)
Швидкість 8 м, лазіння 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Навички Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Гострий нюх. Ведмідь робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на нюх.

ВЧИНКИ

Мультиатака. Ведмідь робить дві атаки: одну укусом і одну кігтями.

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +6 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 8 (1к8 + 4) колотих ушкоджень.

Кігті. *Атака рукопашною зброєю:* +6 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 11 (2к6 + 4) рубаних ушкоджень.

ВОВК

Середній звір, без світогляду

Клас Обладунку 13 (природній обладунок)
Здоров'я 11 (2к8 + 2)
Швидкість 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Навички Скритність +4, Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

Гострий слух і нюх. Вовк робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на слух або нюх.

Тактика зграї. Вовк робить з перевагою кидок атаки по істоті, якщо хоча б один союзник вовка знаходиться в межах 1 метра від цієї істоти, і цей союзник не є недієздатним.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 7 (2к4 + 2) колотих ушкоджень. Якщо ціль атаки — істота, вона має зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 11, інакше буде збита долілиць.

ВОРОН

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 1 (1к4 - 1)
Швидкість 2 м, польоту 10 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Навички Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 0 (10 Досвіду)

Імітація. Ворон може повторювати прості звуки, які він чув, такі як дитячий плач, чийсь шепіт або звук іншої тварини. Істота, яка чує цей звук, може розпізнати, що це імітація, здійснивши успішну перевірку Мудрості (Аналізу поведінки) з СК 10.

ВЧИНКИ

Дзьоб. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 1 колоте ушкодження.

ГІГАНТСЬКИЙ ОРЕЛ

Великий звір, нейтрально-добрий

Клас Обладунку 13
Здоров'я 26 (4к10 + 4)
Швидкість 2 м, польоту 16 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
13 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Навички Уважність +4
Чуття Пасивна Уважність 14
Мови Розуміє загальну та ауран, але не розмовляє
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Гострий зір. Орел робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на зір.

ВЧИНКИ

Мультиатака. Орел робить дві атаки: одну дзьобом і одну пазурами.

Дзьоб. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 6 (1к6 + 3) колотих ушкоджень.

Пазурі. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 10 (2к6 + 3) рубаних ушкоджень.

ГІГАНТСЬКИЙ ПАВУК

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 14 (природній обладунок)
Здоров'я 26 (4к10 + 4)
Швидкість 6 м, лазіння 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Навички Скритність +7
Чуття сліпий зір 2 м, темний зір 12 м, Пасивна Уважність 10
Мови —
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Павуче лазіння. Павук може лазити по важкопрохідних місцевостях, включаючи по стелі, без необхідності робити перевірку характеристики.

Чуття павутини. Доки павук перебуває в контакті з павутиною, він дізнається точне місцезнаходження та кількість усіх інших істот, які торкаються до цієї ж павутини.

Павутинохід. Павук ігнорує штрафи на пересування, які накладає павутина.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 7 (1к8 + 3) колотих ушкоджень, і ціль повинна зробити кидок рятунку Статури з СК 11, при провалі якого отримує 9 (2к8) ушкоджень отрутою, або половину цих ушкоджень при успіху. Якщо ці ушкодження отрутою опускають здоров'я цілі до 0, вона стає стабілізованою на 1 годину, навіть якщо відновить собі здоров'я, а також вона буде паралізованою, доки перебуває отруєна цим способом.

Павутина (Оновлення 5-6). *Атака далекобійною зброєю:* +5 до попадання, дистанція 6/12 м, одна істота. *Попадання:* Ціль стає окована павутиною. Своїм вчинком ціль може зробити перевірку Сили з СК 12, при успіху якої вона звільняється з павутини. Павутину також можна атакувати і знищувати (КО 10, 5 здоров'я, вразливість до ушкоджень вогнем, імунітет до дробильних ушкоджень, ушкоджень отрутою та психічною енергією).

ЖАБА

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 11
Здоров'я 1 (1к4 - 1)
Швидкість 4 м, плавання 4 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Навички Скритність +3, Уважність +1
Чуття темний зір 6 м, Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 0 (10 Досвіду)

Амфібія. Жаба здатна дихати на повітрі та у воді.

Стрибок з місця. Жабин стрибок у довжину сягає до 2 метрів, а її стрибок з місця може бути не більше 1 метра, незалежно від того, робила вона розбіг чи ні.

ЗОМБІ

Середня нежить, нейтрально-зла

Клас Обладунку 8
Здоров'я 22 (3к8 + 9)
Швидкість 4 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Кидки рятунку Мудрість +0
Імунітет до ушкоджень отрутою
Імунітет до станів отруєний
Чуття темний зір 12 м, Пасивна Уважність 8
Мови —
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

Стійкість нежиті. Якщо ушкодження опускають здоров'я зомбі до 0, він має зробити кидок рятунку Статури з СК, який дорівнює 5 + отримані ушкодження, але лише при умові, що це не були ушкодження від критичного попадання. При успішному кидку рятунку, здоров'я зомбі натомість опускається до 1.

ВЧИНКИ

Випад. *Атака рукопашною зброєю:* +3 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 4 (1к6 + 1) дробильних ушкоджень.

ЇЗДОВИЙ КІНЬ

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 10
Здоров'я 13 (2к10 + 2)
Швидкість 12 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Чуття Пасивна Уважність 10
Мови —
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

ВЧИНКИ

Копита. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 8 (2к4 + 3) дробильних ушкоджень.

КАБАН

Середній звір, без світогляду

Клас Обладунку 11 (природній обладунок)
Здоров'я 11 (2к8 + 2)
Швидкість 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Чуття Пасивна Уважність 9
Мови —
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

Атака в кидку. Якщо кабан пройде по прямій до цілі хоча б 4 метри і тоді попаде по ній атакою іклами в той же хід, то ціль отримує додатково 3 (1к6) рубаних ушкоджень. Якщо ціль — істота, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 11, або буде збита долілиць.

Невблаганний (Перезаряджається після короткого або тривалого відпочинку). Якщо кабан отримує 7 або менше ушкоджень, які опускають його здоров'я до 0, то натомість його здоров'я опускається до 1.

ВЧИНКИ

Ікла. *Атака рукопашною зброєю:* +3 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 4 (1к6 + 1) рубаних ушкоджень.



КАЖАН

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 1 (1к4 - 1)
Швидкість 1 м, польоту 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Чуття сліпий зір 12 м, Пасивна Уважність 11
Мови —
Небезпечність 0 (10 Досвіду)

Ехолокація. Якщо кажан оглухлий, він не може використовувати свій сліпий зір.

Гострий слух. Кажан робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на слух.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +0 до попадання, досяжність 1 м, одна істота. *Попадання:* 1 колоте ушкодження.

КВАЗІТ

Крихітне породження (демон, перекидень), хаотично-зле

Клас Обладунку 13
Здоров'я 7 (3к4)
Швидкість 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Навички Скритність +5
Опір до ушкоджень холодом, вогнем, електрикою; дробильні, колоті та рубані від немагічних атак
Імунітет до ушкоджень отрутою
Імунітет до станів отруєний
Чуття темний зір 24 м, Пасивна Уважність 10
Мови глибинна, загальна
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Перекидень. Квазіт може своїм вчинком перетворитись у звіра, який схожий на: кажана, багатоніжку, жабу, або назад у свою справжню форму. Його параметри залишаються однаковими для кожної форми, окрім зміни швидкості (2 м, польоту 8 м у формі кажана; 8м, лазіння 8 м у формі багатоніжки; 8 м, плавання 8 м у формі жаби). Спорядження яке він тримає або носить, не перетворюється з ним. Коли він помирає, він обертається назад у свою істинну форму.

Магічний опір. Квазіт робить з перевагою кидки рятунку від заклинань та інших магічних ефектів.

ВЧИНКИ

Пазурі (Укус у формі звіра). *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 5 (1к4 + 3) колотих ушкоджень і ціль мусить зробити кидок рятунку Статури з СК 10, при провалі якого отримує 5 (2к4) ушкоджень отрутою та стає отруєною на 1 годину. Ціль може повторювати цей кидок рятунку в кінці кожного свого ходу і при успіху закінчить цей ефект на собі.

Переляк (1/день). Одна істота на вибір квазіта в межах 4 метрів від нього має зробити успішний кидок рятунку Мудрості з СК 10 або стане переляканою на 1 хвилину. Ціль може повторювати цей кидок рятунку в кінці кожного свого ходу (з перешкодою, якщо квазіт знаходиться в її полі зору), завершуючи цей ефект при успіху.

Невидимість. Квазіт магічним чином стає невидимим доти, доки не нападе або не порушить свою концентрацію (як ніби б концентрувався на заклинанні). Усе спорядження, яке квазіт тримає або носить, стає невидимим разом з ним.

КІТ

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 2 (1к4)
Швидкість 8 м, лазіння 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навички Скритність +4, Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 0 (10 Досвіду)

Гострий нюх. Кіт робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на нюх.

ВЧИНКИ

Пазурі. *Атака рукопашною зброєю:* +0 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 1 рубане ушкодження.

КРОКОДИЛ

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 12 (природній обладунок)
Здоров'я 19 (3к10 + 3)
Швидкість 4 м, плавання 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Навички Скритність +2
Чуття Пасивна Уважність 10
Мови —
Небезпечність 1/2 (100 Досвіду)

Затримання подиху. Крокодил здатен затримати дихання на 15 хвилин.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 7 (1к10 + 2) колотих ушкоджень і ціль стає схоплена (СК вивільнення 12). Доки захват триває, істота буде окована, а крокодил не може кусати іншу ціль.

ЛЕВ

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 26 (4к10 + 4)
Швидкість 10 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Навички Скритність +6, Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Гострий нюх. Лев робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на нюх.

Тактика зграї. Лев робить з перевагою кидок атаки по істоті, якщо хоча б один союзник лева знаходиться в межах 1 метра від цієї істоти, і цей союзник не є недієздатним.

Атака в кидку. Якщо лев пройде по прямій до цілі хоча б 4 метри і тоді попаде по ній атакою кігтями в той же хід, то ціль має зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 13 або ж вона буде збита долілиць. Якщо ціль перебуває долілиць, лев може своїм бонусним вчинком зробити по ній одну атаку укусом.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 7 (1к8 + 3) колотих ушкоджень.

Кігті. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 6 (1к6 + 3) рубаних ушкоджень.

ЛЮТОВОВК

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 14 (природній обладунок)
Здоров'я 37 (5к10 + 10)
Швидкість 10 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навички Скритність +4, Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Гострий слух і нюх. Лютововк робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на слух або нюх.

Тактика зграї. Лютововк робить з перевагою кидок атаки по істоті, якщо хоча б один союзник лютововка знаходиться в межах 1 метра від цієї істоти, і цей союзник не є недієздатним.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 10 (2к6 + 3) колотих ушкоджень. Якщо ціль — істота, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 13, інакше буде збита долілиць.

МАСТИФ

Середній звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 5 (1к8 + 1)
Швидкість 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навички Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 1/8 (25 Досвіду)

Гострий слух і нюх. Мастиф робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на слух або нюх.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +3 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 4 (1к6 + 1) колотих ушкоджень. Якщо ціль атаки — істота, вона повинна зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 11, інакше буде збита долілиць.

МУЛ

Середній звір, без світогляду

Клас Обладунку 10
Здоров'я 11 (2к8 + 2)
Швидкість 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

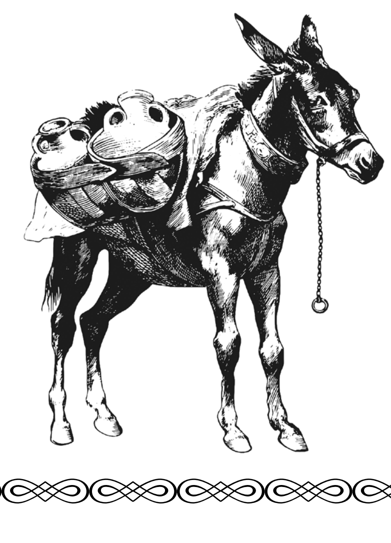
Чуття Пасивна Уважність 10
Мови —
Небезпечність 1/8 (25 Досвіду)

Тяглова тварина. При визначенні його вантажопідйомності, мул вважається Великою істотою.

Стійкий. Мул робить з перевагою перевірки Сили і Вправності проти ефектів, які можуть збити його долілиць.

ВЧИНКИ

Копита. *Атака рукопашною зброєю:* +2 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 4 (1к4 + 2) дробильних ушкоджень.



ОТРУЙНА ЗМІЯ

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 13
Здоров'я 2 (1к4)
Швидкість 6 м, плавання 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Чуття сліпий зір 2 м, Пасивна Уважність 10
Мови —
Небезпечність 1/8 (25 Досвіду)

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 1 колоте ушкодження і ціль мусить зробити кидок рятунку Статури з СК 10, при провалі якого вона отримує 5 (2к4) ушкоджень отрутою, або половину цих ушкоджень при успіху.

ПАНТЕРА

Середній звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 13 (3к8)
Швидкість 10 м, лазіння 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Навички Скритність +6, Уважність +4,
Чуття Пасивна Уважність 14
Мови —
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

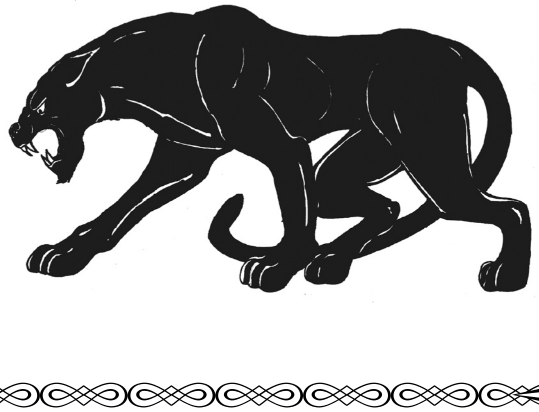
Гострий нюх. Пантера робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на нюх.

Атака в кидку. Якщо пантера пройде по прямій до цілі хоча б 4 метри і тоді попаде по ній атакою кігтями в той же хід, то ціль має зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 12 або буде збита долілиць. Якщо ціль перебуває долілиць, пантера може своїм бонусним вчинком зробити по ній одну атаку укусом.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 5 (1к6 + 2) колотих ушкоджень.

Кігті. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 4 (1к4 + 2) рубаних ушкоджень.



ПСЕВДОДРАКОН

Крихітний дракон, нейтрально-добрий

Клас Обладунку 13 (природній обладунок)
Здоров'я 7 (2к4 + 2)
Швидкість 3 м, польоту 12 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навички Скритність +4, Уважність +3
Чуття сліпий зір 2 м, темний зір 12 м, Пасивна Уважність 13
Мови Розуміє загальну і драконівську, але не говорить
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

Магічний опір. Псевдодракон робить з перевагою кидки рятунку від заклинань та інших магічних ефектів.

Обмежена телепатія. Псеводракон здатен магічним способом телепатично передавати істоті в межах 20 метрів прості ідеї, емоції та зображення, при умові, що ця істота здатна розуміти мову.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 4 (1к4 + 2) колотих ушкоджень.

Жало. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 4 (1к4 + 2) колотих ушкоджень і ціль має зробити успішний кидок рятунку Статури з СК 11, або ж стане отруєна на 1 годину. Якщо при цьому кидку рятунку не вистачило 5 або більше, то ціль втрачає свідомість на цю саму тривалість, або доки не отримає ушкоджень, або доки інша істота не приведе її до тями своїм вчинком.

РИФОВА АКУЛА

Середній звір, без світогляду

Клас Обладунку 12 (природній обладунок)
Здоров'я 22 (4к8 + 4)
Швидкість 0 м, плавання 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Навички Уважність +2
Чуття сліпий зір 6 м, Пасивна Уважність 12
Мови —
Небезпечність 1/2 (100 Досвіду)

Тактика зграї. Акула робить з перевагою кидок атаки по істоті, якщо хоча б один союзник акули знаходиться в межах 1 метра від цієї істоти, і цей союзник не є недієздатним.

Підводне дихання. Акула може дихати лише під водою.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 6 (1к8 + 2) колотих ушкоджень.

СКЕЛЕТ

Середня нежить, законно-зла

Клас Обладунку 13 (останки обладунку)
Здоров'я 13 (2к8 + 4)
Швидкість 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Вразливість до ушкоджень дробильні
Імунітет до ушкоджень отрутою
Імунітет до станів виснажений, отруєний
Чуття темний зір 12 м, Пасивна Уважність 9
Мови Розуміє мови, які знав за життя, але не говорить
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

ВЧИНКИ

Короткий меч. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 5 (1к6 + 2) колотих ушкоджень.

Короткий лук. *Атака далекобійною зброєю:* +4 до попадання, дистанція 16/64 м, одна ціль. *Попадання:* 5 (1к6 + 2) колотих ушкоджень.

СОВА

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 11
Здоров'я 1 (1к4 - 1)
Швидкість 1 м, польоту 12 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

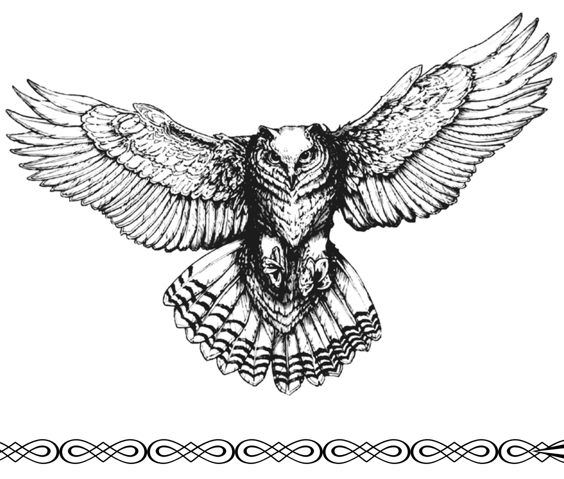
Навички Скритність +3, Уважність +3
Чуття темний зір 24 м, Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 0 (10 Досвіду)

Проліт. Сова не провокує атак, коли відлітає геть, покидаючи зону досяжності суперників.

Гострий слух та зір. Сова отримує переваги на перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на слух та зір.

ВЧИНКИ

Пазурі. *Атака рукопашною зброєю:* +3 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 1 рубане ушкодження.



СОКІЛ (ЯСТРУБ)

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 13
Здоров'я 1 (1к4 - 1)
Швидкість 2 м, польоту 12 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Навички Уважність +4
Чуття Пасивна Уважність 14
Мови —
Небезпечність 0 (10 Досвіду)

Гострий зір. Сокіл робить з перевагою на перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на зір.

ВЧИНКИ

Пазурі. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 1 рубане ушкодження.

СПРАЙТ

Крихітна фея, нейтрально-добра

Клас Обладунку 15 (шкіряний обладунок)
Здоров'я 2 (1к4)
Швидкість 2 м, польоту 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Навички Скритність +3, Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови загальна, ельфійська, сільван
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

ВЧИНКИ

Довгий меч. *Атака рукопашною зброєю:* +2 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 1 рубане ушкодження.

Короткий лук. *Атака далекобійною зброєю:* +6 до попадання, дистанція 8/32 м, одна ціль. *Попадання:* 1 колоте ушкодження і ціль має зробити успішний кидок рятунку Статури з СК 10 або ж стане отруєна на 1 хвилину. Якщо при цьому кидку рятунку не вистачило 5 або більше, то ціль втрачає свідомість на цю саму тривалість, або доки не отримає ушкоджень, або доки інша істота не приведе її до тями своїм вчинком.

Погляд в душу. Спрайт торкається до істоти і магічним способом дізнається її поточний емоційний стан. Якщо ціль провалить кидок рятунку Харизми з СК 10, то спрайт також дізнається світогляд істоти. Небожителі, породження та нежить автоматично провалюють цей кидок рятунку.

Невидимість. Спрайт магічним чином стає невидимим доти, доки не нападе або не порушить свою концентрацію (як ніби б концентрувався на заклинанні). Усе спорядження, яке спрайт тримає або носить, стає невидимим разом з ним.

ТИГР

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 37 (5к10 + 10)
Швидкість 8 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Навички Скритність +6, Уважність +3,
Чуття темний зір 12 м, Пасивна Уважність 14
Мови —
Небезпечність 1 (200 Досвіду)

Гострий нюх. Тигр робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на нюх.

Атака в кидку. Якщо тигр пройде по прямій до цілі хоча б 4 метри і тоді попаде по ній атакою кігтями в той же хід, то ціль має зробити успішний кидок рятунку Сили з СК 13 або ж буде збита долілиць. Якщо ціль перебуває долілиць, тигр може своїм бонусним вчинком зробити по ній одну атаку укусом.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 8 (1к10 + 3) колотих ушкоджень.

Кігті. *Атака рукопашною зброєю:* +5 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 7 (1к8 + 3) рубаних ушкоджень.

УДАВ

Великий звір, без світогляду

Клас Обладунку 12
Здоров'я 13 (2к10 + 2)
Швидкість 6 м, плавання 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Чуття сліпий зір 2 м, Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 1/4 (50 Досвіду)

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 5 (1к6 + 2) колотих ушкоджень.

Удавлювання. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 6 (1к8 + 2) дробильних ушкоджень, і ціль стає схоплена (СК вивільнення 14). Доки захват триває, істота буде окована, а удав не може здійснити удавлювання іншої цілі.



ЧОРНИЙ ВЕДМІДЬ

Середній звір, без світогляду

Клас Обладунку 11 (природній обладунок)
Здоров'я 19 (3к8 + 6)
Швидкість 8 м, лазіння 6 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навички Уважність +3
Чуття Пасивна Уважність 13
Мови —
Небезпечність 1/2 (100 Досвіду)

Гострий нюх. Ведмідь робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на нюх.

ВЧИНКИ

Мультиатака. Ведмідь робить дві атаки: одну укусом і одну кігтями.

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 5 (1к6 + 2) колотих ушкоджень.

Кігті. *Атака рукопашною зброєю:* +4 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 7 (2к4 + 2) рубаних ушкоджень.

ЩУР

Крихітний звір, без світогляду

Клас Обладунку 10
Здоров'я 1 (1к4 - 1)
Швидкість 4 м

СИЛ	ВПР	СТА	ІНТ	МДР	ХАР
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Чуття темний зір 6 м, Пасивна Уважність 10
Мови —
Небезпечність 0 (10 Досвіду)

Гострий нюх. Щур робить з перевагою перевірки Мудрості (Уважності), які покладаються на нюх.

ВЧИНКИ

Укус. *Атака рукопашною зброєю:* +0 до попадання, досяжність 1 м, одна ціль. *Попадання:* 1 колоте ушкодження.

ДОДАТОК Д. ЛІТЕРАТУРА ДЛЯ НАТХНЕННЯ

Натхнення усіх моїх фентезійних праць виникає з любові, якою батько обдарував мене, коли я ще був підлітком. Він багато годин розповідав мені історії, які придумував на ходу, історії про людей похилого віку, які виконують бажання, про магічні кільця і чарівні мечі, про злісних чаклунів і хоробрих фехтувальників... Всі ми отримуємо порцію фентезі з раннього дитинства, з казок братів Грімм і Ендрю Ленга. Це часто приводить нас до читання книг по міфології, гортанню бестіаріїв і пошуку зборів міфів різноманітних земель і народів. Ось на такому фундаменті я виплекав свій інтерес до фентезі, будучи завзятим читачем наукової фантастики і фентезі з 1950 року. Зазначені нижче автори дарували мені особливе натхнення.

– *Е. Гаррі Гайгекс,* Посібник Майстра (1979)

Величезна кількість фентезі-літератури була видано після того як співавтор Dungeons&Dragons написав ці слова, включаючи знакові твори, які послужили основою нових світів D&D. У доданому списку перераховані роботи зі списку Гаррі, а також додаткові матеріали, які надихали ігрових дизайнерів в наступні роки.

Августа, леді Грегорі. *Боги і воїни*.

Александер, Ллойд. *Книга трьох* і весь цикл «Хронік Прайд».

Андерсон, Пол. *Зламаний меч*, *Великий хрестовий похід* і *Три серця і три леви*.

Ахмед, Саладін. *Трон Півмісяця*.

Беллерс, Джон. *Обличчя у кризі*.

Берроуз, Едгар Райс. *В надрах Землі* і весь цикл про Пеллюсідару, *Пірати Венери* і весь цикл про Венеру, а також *Принцеса Марса* і весь цикл про Марс.

Бір, Елізабет. *Range of Ghosts* і вся трилогія *Eternal Sky*.

Браун, Фредерік. *Зал дзеркал* і *Що за божевільний Всесвіт*.

Брукс, Террі. *Меч Шаннари* та інші романи цього циклу.

Брекетт, Лі. *Зниклий місяць*, *Довге завтра* і *Шпага Ріанон*.

Булфінч, Томас. *Міфологія Булфінча*.

Вейнбаум, Стенлі. *Долина бажань* і *Під знаком «Якщо»*.

Вульф, Джин. *Майстер тортур* і весь цикл «Книги Нового Сонця».

Венс, Джек. *Вмираюча Земля* і *Очі іншого світу*.

Говард, Роберт І. *Прихід Конана-Кімерійця* і весь цикл про Конана.

Дансені, Лорд. *Книга чудес*, *Боги пега*, *Дочка короля Ельфляндії*, *The Essential Lord Dunsany Collection*, *Lord Dunsany Compendium* і *The Sword of Welleran and Other Tales*.

Дерлет, Август і Г. Ф. Лавкрафт. *Спостерігачі нашого часу*.

Джемісін, Н. К. *Сто тисяч королівств* і весь цикл «Спадщина», а також *The Killing Moon* і *The Shadowed Sun*.

Джордан, Роберт. *Око світу* і весь цикл «Колесо часу»

Желязні, Роджер. *Джек-з-Тіні*, а також *Дев'ять принців Амбера* і весь цикл «Хронік Амбера».

де Камп, Л. Спрег. *Демон, який помилявся* і *Хай не впаде темрява*.

де Камп, Л. Спрег і Флетчер Претт. *Дипломований чарівник* і весь цикл про Гарольда Ши, а також *Карнелійський куб*.

Картер, Лін. *Warrior of World's End* і весь цикл про Гондвана.

Кей, Гай Гевріел. *Тігана*.

Кінг, Стівен. *Очі дракона*.

Кук, Глен. *Чорний загін* і весь цикл про Чорний загін.

Лавкрафт, Г. Ф. Повне зібрання творів.

Ланьє, Стерлінг. *Подорож Ієро* та *Ієро не забутий*.

Ле Гуїн, Урсула. *Чарівник Земномор'я* і весь цикл про Земномор'я.

Лейбер, Фріц. *Мечі і чорна магія* і весь цикл про Фафхрда і Сірого мишолова.

Лінч, Скотт. *Обмани Локкі Ламоре* і весь цикл про Джентльменів-покидьків.

Маккіліп, Патриція. *Забуті звірі Ельда*.

Мартін, Джордж Р. Р. *Гра престолів* і весь цикл «Пісня льоду та полум'я».

Меррит, Абрахам. *Повзи, тінь, повзи!*; *Мешканці міражу* і *Місячна заводь*.

Муркок, Майкл. *Елрік із Мелнібоне* і весь цикл про Елріка, а також *Коштовність в черепі* і весь цикл про Хокмун.

Мьєвіль, Чайна. *Вокзал втрачених снів* і весь цикл про Бас-Лага.

Нортон, Андре. *Болотяна фортеця* і *Зачарований світ*.

Оффут, Ендрю Дж. Та ін. *Меч проти темряви III*.

Пік, Мервін. *Тітус Гроа* і весь цикл про Громенгаста.

Пратчетт, Террі. *Колір чарівництва* і весь цикл про Плоский світ.

Претт, Флетчер. *Блакитна зірка*.

Ротфусс, Патрік. *Ім'я вітру* і весь цикл «Хроніки Вбивці Короля».

Саберхаген, Фред. *Розорені землі* і *Земля у владі чарівництва*.

Сальваторе, Р. А. *Магічний кристал* і весь цикл про Дріззта.

Сандерсон, Брендон. *Народжений туманом* і вся трилогія про народженого туманом.

Сент-Клер, Маргарет. *Зміни небо* та інші оповідання, *Знак Лабріс* і *Тіньові люди*.

Сміт, Кларк Ештон. *Повернення чародія*.

Толкін, Дж. Р. Р. *Хоббіт*, *Володар Кілець* і *Сильмарилліон*.

Толстой, Микола. *Пришестя короля*.

Вільямсон, Джек. *Космічний експрес* і *The Pygmy Planet*.

Уеллман, Менлі Уейд. *The Golgotha Dancers*.

Фармер, Філіп Хосе. *Творець всесвітів* і весь цикл про багатоярусний світ.

Фокс, Гарднер. *Котар і прокляття ілюзіоніста* і весь цикл про Котар, а також *Кайрік і зникла королева* та увесь цикл про Кайріка.

Фрауд, Брайан і Алан Лі. *Феї*.

Хікмен, Трейсі і Маргарет Вейс. *Дракони осінніх сутінків* і вся трилогія Хронік.

Ходжсон, Вільям Хоуп. *Нічна земля*.

Ентоні, Пірс. *Розколота нескінченність* і весь цикл «Початківець адепт».

DUNGEONS & DRAGONS®

ІМ'Я ПЕРСОНАЖА

КЛАС ТА РІВЕНЬ | ПЕРЕДІСТОРІЯ | ІМ'Я ГРАВЦЯ

РАСА | СВІТОГЛЯД | ДОСВІД

СИЛА

ВПРАВНІСТЬ

СТАТУРА

ІНТЕЛЕКТ

МУДРІСТЬ

ХАРИЗМА

НАТХНЕННЯ

БОНУС МАЙСТЕРНОСТІ

- ○ ____ Сила
- ○ ____ Вправність
- ○ ____ Статура
- ○ ____ Інтелект
- ○ ____ Мудрість
- ○ ____ Харизма

КИДКИ РЯТУНКУ

- ○ ____ Акробатика (Впр)
- ○ ____ Аналіз поведінки (Мдр)
- ○ ____ Артистичність (Хар)
- ○ ____ Атлетика (Сил)
- ○ ____ Виживання (Мдр)
- ○ ____ Догляд тварин (Мдр)
- ○ ____ Залякування (Хар)
- ○ ____ Історія (Інт)
- ○ ____ Медицина (Мдр)
- ○ ____ Містицизм (Інт)
- ○ ____ Обман (Хар)
- ○ ____ Обстеження (Інт)
- ○ ____ Переконливість (Хар)
- ○ ____ Природа (Інт)
- ○ ____ Релігія (Інт)
- ○ ____ Скритність (Впр)
- ○ ____ Спритність рук (Впр)
- ○ ____ Уважність (Мдр)

НАВИЧКИ

ПАСИВНА МУДРІСТЬ (УВАЖНІСТЬ)

ІНШІ ВОЛОДІННЯ ТА ЗНАННЯ МОВ

КЛАС ОБЛАДУНКУ | ІНІЦІАТИВА | ШВИДКІСТЬ

Максимум здоров'я ____

ПОТОЧНЕ ЗДОРОВ'Я

ТИМЧАСОВЕ ЗДОРОВ'Я

Усього ____

КУБИКИ ЗДОРОВ'Я

УСПІХИ ○-○-○

ПРОВАЛИ ○-○-○

РЯТУНОК ВІД СМЕРТІ

НАЗВА	БОНУС АТК	УШКОДЖЕННЯ

АТАКИ ТА ЗАКЛИНАННЯ

ММ

СМ

ЕМ

ЗМ

ПМ

СПОРЯДЖЕННЯ

РИСИ ХАРАКТЕРУ

ІДЕАЛИ

ПРИВ'ЯЗАНОСТІ

СЛАБКОСТІ

УМІННЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ

ІМ’Я ПЕРСОНАЖА

ВІК

ЗРІСТ

ВАГА

ОЧІ

ШКІРА

ВОЛОССЯ

ЗОВНІШНІСТЬ ПЕРСОНАЖА

НАЗВА

СИМВОЛ

СОЮЗНИКИ ТА ОРГАНІЗАЦІЇ

ПЕРЕДІСТОРІЯ ПЕРСОНАЖА

ІНШІ УМІННЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ

СКАРБИ

КЛАС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВА ХАРАКТЕРИСТИКА

СК РЯТУНКУ ВІД ЗАКЛИНАНЬ

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНЬ

0 ЗАГОВОРИ

РІВЕНЬ ЗАКЛИН. | УСЬОГО СЛОТІВ | ВИТРАЧЕНО СЛОТІВ

1

ПІДГОТОВАНО | НАЗВА ЗАКЛИНАННЯ

2

3

4

5

6

7

8

9

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Н

О

П

Р

С

Т

У

Ф

Х

Ц

Ч

Ш

Щ

Я